

DUPLA
DVD
FILM MELEKLETTEL

SCI-FI AKCIÓFILM A DVD-N!

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

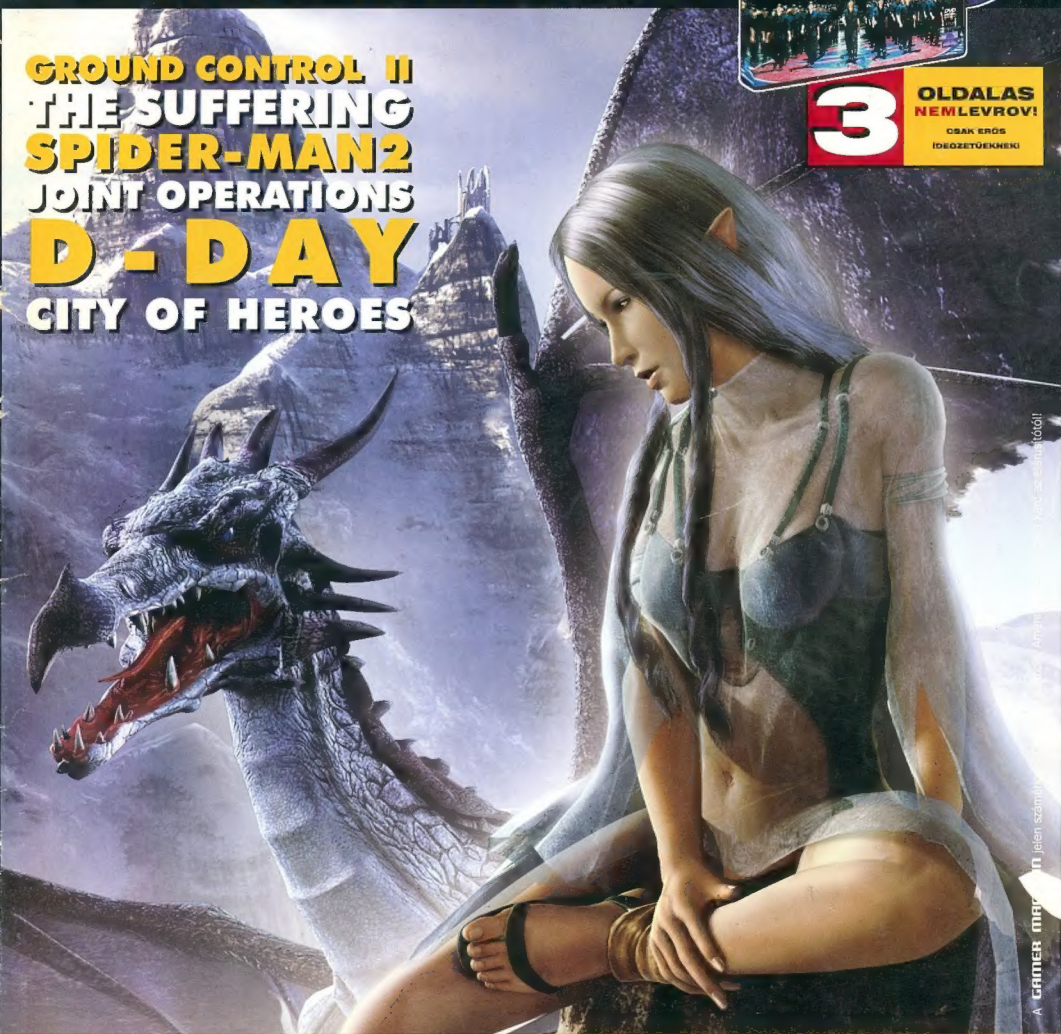


3

OLDALAS
NEM LEVROVI!

CSAK ERŐS
IDEJÓZTUEKNEKI

GROUND CONTROL II
THE SUFFERING
SPIDER-MAN 2
JOINT OPERATIONS
D-DAY
CITY OF HEROES



A GAMER MAGAZIN Jelen számától!

6 JÁTSZHATÓ DEMÓ: CODENAME PANZERS • SOLDIERS HEROES OF WWI

TELJES JÁTÉK: STEEL PANTHERS WORLD AT WAR

13 MÓZIELŐZETES: BLADE: TRINITY • RESIDENT EVIL: APOCALYPSE • TAXI • WIMBLEDON

2004 / 08



Station

2004/1. szám június Ár

16 oldal színes melléklettel

WAY OF THE SAMURAI 2



Ismét hallg a katana! Az egy mesterdőfész visszatér a XIX. századi Japánba, és nem kizárólag gyomorrontás esetén hany kardéltre.

RAINBOW SIX 3



Tom Clancy kommandósai megmentik Amerikát egy újabb olajválsággal (vagy nem – ez majd eldöl, mint a terroristák). A DVD-n bepillantunk a villába is!

500

**TELJES JÁTEK VÁR GAZDÁJÁRA
ELŐFIZETÉSI AKCIÓK**

100-100 db ONIMUS

MORTAL KOMBAT: DECEPT

METAL GEAR: SHAKE EA

TONY HAWK

UNDERGROUND

PRINCE OF PERSIA

NYERD MEG TI

VALAMELYIKET!

ONIMUSHA

HITMAN CONTRACTS

Az Isten tegyen a kopaszok közel – szokták mondani. Nem kell ehhez Isten, elég lesz hozzá az Eidos is!



Mivel látszunk év végéig
Hirdetünk a Miallássalról



**A PlayStation2 játékosok magazinja,
két és fél órányi játékvideóval a dupla DVD-n
Keresd az újságárusoknál!**

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezz a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légiharc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a www.virtualairshow.hu vagy a www.jetfly.hu oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 -es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet” fog jelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a póldát („versenyruházatodot”), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsósorban: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a <http://www.virtualairshow.hu> cím alatt, vagy gyere el 2004. június 26-27-én Tatára, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi” Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhet a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság

támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.



LG Microsoft



TARTALOM

6DVD TARTALOM
8GAMER LEVELEZÉS
126NEMLEVRŐV
129SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK
130KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BEMUTATÓK

10HÍREK
17TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY
18WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
20BLITZKRIEG 2
22FABLE
26NO NAME WAR
27MEDIEVAL LORDS
28TOP SPIN
30THE STALIN SUBWAY

ISMERTETŐK

32CITY OF HEROES
35HŐSIES KÉPREGÉNYHŐSÖK
38D-DAY
40ALIAS
42SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER
44GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS
48THE SUFFERING
52SPIDER-MAN: THE MOVIE 2
54WEIRD WAR
58SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
62IL-2 FORGOTTEN BATTLES: OPERATION FALL BLAU
64AURA: FATE OF THE AGES
66KREED
68JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
71YU-GI-OHI POWER OF CHAOS: JOEY THE PASSION

HARDVER

72HARDVER HÍREK
78NOKIA N-GAGE QD
80SCHUERUE KÜTYŰI
81HASZNOS PROGRAMOK
84GERICOM NOTEBOOK-OK
85KISS DP-508
86FREECOM ÚJDONSÁGOK
88KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
90PIXELSÓDER
92AZ ELSŐ DVD+R DL ÍRÓK TESZTJE
96GRAB ROVAT
98HARDVER FÓRUM

HORIZONT

100GAMER JOGTÁR IV.
102DIRECT X EVOLÚCIÓ III.
104BIONIKA
106CICA TUNING
108LEGJOBB CO-OPERATIVE JÁTÉKOK 2.
110TROOPERS ÉS RED ORCHESTRA MEGA-MODTESZTEK
112LEGEMLÉKEZETESÉBB HARCOK 1. RÉSZ
114HOZZÁVALÓK
116NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
117NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ

VÉGIGJÁTSZÁS

118CODENAME: PANZERS
-----	------------------------

INTRO

Panaszkodtunk a hideg nyárra, erre tessék, 35 fok árnyékban, és tovább melegszik az idő. Sorra halnak meg a tápegységek, füstölnek el a videokártyák, és sülnék meg a túlűzött processzorok, tessék vigyáznál! Játékfronton sem túl rózsás a helyzet, bár valamivel jobb, mint júniusban. Ez a hónap ismét a második világháború jegyében telt el, több ilyen témájú játék is terítékre került (Weird War, D-Day, Soldiers stb.). Leteszteltük az amerikai eladási listák élén tobzódó City of Heroes, és összegyűjtöttünk némi infót a képregények világából is, kellemes olvasmány. Végre-valahára megjelent a régóta várt Ground Control-folytatás is, nem is okozott csalódást. A dolog érdekessége, hogy a folytatás piacra dobásával egy időben a Vivendi ingyenesen letölthetővé tette az első részt, ami mindenképpen követendő példa. A Gamer Magazin történelmében először elkészült az első háromoldalas, hamisítatlan Brazil-féle Levrov. Színes, szinkronizált, képregényes, de csak és kizárólag erős idegzetűeknek. Nem panaszkodhatunk viszont a megjelent demókra, egészen pazar darabokkal sikerült megtölteni a DVD-t. Külön felhívom a figyelmet a két magyar csapat munkájára: a Panzers és a D-Day játszható demója ott figyel a korongon.

A hardver részben Polcz Peti agymenését emelném ki, melyben görscs alá veszi a dupla sűrűségű DVD-írókat és a hozzájuk tartozó lemezeket. További jó szórakozást és nyaralást kívánunk.

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

A legenda szerint Aryn, a hatalmas jégsarkány uralta a földet 1000 évvel ezelőtt. Bármerre repült, jég és hó borította el a vidéket, retteggett tőle minden faj. Egy napon aztán a tündék királynője csodálatos énekével elkápráztatta a sarkányt, aki alkut ajánlott. Amennyiben a királynő önként a sarkánnyal marad örökre és dalol neki, akkor a hulló álomba merül barlangja mélyén, és nem háborgatja többé a világot. Az egyezés 1000 esztendőn keresztül működött, de hirtelen vége szakadt: a királynő elrabolták, minek következtében a sarkány felébreszt. A gyánú a jégtündérek terelődött, állítólag így akarták megnövelni a hatalmukat. Később persze kiderült az ártatlanságuk, és egy tűzdémon lett az első számú gyanúsított, aki a királynő felisteni vérével akarja életre keltetni az elfeledett gonosz isteneket.

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szöveggel (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általam feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-528. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetéstételei: IPMA-Service Kft.
Csalányi Zsolt, Czizor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegy Anna, Szakács Gábor (06) 308-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjesztő a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénysársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév **MATESZ** által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolc Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelői címben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásokról és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzügyi jelzőszámra, ezenkívül Budapestben a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetési és elektronikus Posta igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.
ISSN 1568-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachy dachyr@ipma.hu Gonzales gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu Neuro neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu PPéter ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@org.hu László lasz@reemall.hu
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucas Z lordlucas@maliffa.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu Peliuss pelius@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu
Yvorl yvorl@hardwarec.hu Nagy Zoltán nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu SE se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu Tinman tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

Játékdemók

Codename Panzers: Phase One Demo 2, Cycling Manager 04, D-Day, Creed, Silent Storm: Sentinels, Soldiers: Heroes of World War II



Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Free-games, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Javítások

Colin McRae Rally 04 v1.1, Ground Control II v1.0.0.7, Joint Operations: Typhoon Rising v1.2.0.6, Lock-On: Modern Air Combat v1.02, Painkiller v1.3, Pax Romana v1.02, Sacred v1.6.6, Soldiers: Heroes of World War II v1.12.2, The Suffering v1.1, Unreal Tournament v3236, Warlords Battlecry III v1.02, Wildlife Park v1.17



Meghajtó-programok

ATI Catalyst, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, SIS Xabre 400/600, VIA Hyperion 4 in 1

DVD TARTALOM

Sziaztok!

Az elmúlt hónap a stratégiai játékok és a Második Világháború jegyében zajlott kicsiny szerkesztőségünkben. Nem, nem voltak késhegyre menő viták a felek között, nem volt demarkációs vonal, sőt még csak lövészárkot sem ástunk, csak a kiadók szépen, csendben egyszerre zúdították nyakunkba a különféle, ezzel a témával foglalkozó programjainkat. A felsorakozottak között két hazai alkotás is szerepet kapott (mindkettőnek megtalálható a kipróbálható verziója mellékletünkön), teljes játékok szintén ezt a történelmi kort idézi fel. Rovatvezetőink lassan nyaralásaik végére érnek, s az eddig szunnyadó grafomániájuk végére életre kel, így egyesek még kevéslik is a számukra fenntartott hely méreteit (A következő hónapban aztán szavatok ne halljam a helyre! – egyedül is képesek lennének megtölteni a DVD-t.) Ezeken kívül még rengeteg érdekességgel találkozhattok a korongon, van például egy NOD 32 nevű vírusirtók is (az extrák alatt), ami nem árt ebben a netes világban.

LaWMaN

Felszólítás mindenkinek: Menjetez vízpartra Gamert olvasni!



- Javítás
- Teljes játék
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

A Matrix Games Steel Panthers: World At War játéka a második világháború hadszíntereire kalauzolja el a játékosokat. Aki ismeri és kedveli a Panzer General sorozatot, az valószínű, hogy kitörő örömmel fogja kezelni ezt a nem mindennapi programot, mely igen hosszú időre le fogja kötni a stratégiai játékok szerelmeseit. Igaz, hogy ez a körökbe osztott, sok tervezgetést igénylő alkotás grafikailag nem mérhető a mai 3D-s csillagi-villii csodákhoz, azonban taktikailag messze megelőzi őket. Jó szórakozást mindenkinek, aki nekiáll felfedezni a benne rejlő lehetőségeket.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Egy szavuk sem lehet 2004-ben azoknak, akik a második világháborús stratégiai játékokban látják az „élet értelmét”. Még csak fél év telt el, de már számos RTS látott napvilágot ebben a témakörben. Érdekes módon inkább a közép-kelet-európai fejlesztők (magyarok, lengyelek, oroszok) haraptak rá erre a témára. A megjelent címek között akadnak egészen jól sikerült darabok is, legnagyobb örömrőlre pont a magyar fejlesztések emelkedtek ki (AK vs. DR, Codename: Panzers). Az 1C szárnyai alá tartozó Best Way és a Codemasters együttműködéséből született Soldiers: Heroes of World War II a nyári holt-szezon kellős közepén jelent meg, épp idejében, hogy szembeszálljon a Codename Panzers és a D-Day által létrehozott magyar hadtesttel.



AZ ERŐ GYERMEKEI

(KUEN SUN - THE AVENGING FIST)



Nova, húga és barátai a jövő fiataljainak mindennapjait élik: antigravitációs cyberbringákon száguldoznak az utcákon, diszkóba járnak, és rendszeres látogatói az ottani és akkori K1-viadaloknak. Sőt, nemcsak látogatói, de rendező résztvevői is.

E gondtalan élet azonban egyik napról a másikra véget ér, amint egy razzia során előbb a rendőség, majd egy terrorista szervezet vezetőjének látókörébe kerülnek. Nem értik, mi és miért történik körülöttük, miért olyan figyelmes velük a rendőrfelügyelő, ki az a "vasálarcos" férfi, aki pont a születésnapjukon betör a lakásukba, és megöli anyjukat... De azután szép lassan helyükre kerülnek a mozaikdarabkák, és kiderül, mi is igazán az erőkesztő (amelyre Nova már évek óta vágyik), mi történt az apjukkal, és mi nek köszönhetik mindketten különleges képességeiket, azaz ők miért tudják kihasználni a Tiltott Zónát.



A 2001-es Az erő gyermekei bőven merít három kontinens filmjeinek ötleteiből. Találunk benne bőven utalást (maradjunk ennél a finom megfogalmazásnál) Az ötödik elemre, a Csillagok háborújára, A pusztítóra, a Mátrixra, a Final Fantasyra vagy például a Tigris és sárkányra.



A film készítői között két ismertebb névvel találkozhatunk. Az erő gyermekeinek egyik direktora az a Corey Yuen, akinek nevét eddig leginkább Jet Li filmjeinek akciokoreográfusaként olvashattuk a stáblistákon. De rendezőként is ismerhetjük, hiszen két évvel ezelőtt átruccant Európába, hogy leforgassa Luc Besson A szállítóját – méghozzá a francia író-rendező-producer nagy-nagy meglepetésére, hiszen már folytak a második epizód előkészületei, amelynek (nagy valószínűség szerint) rendezői székében szintén Yuen fog ülni.



Dark nyomozó szerepében pedig azt a Sammo Hung Kam-Bót láthatjuk, akivel eddig több Jackie Chan filmben is találkozhattunk. Sammo eddig több mint száz filmben játszott – ami még hongkongi mércével is számottevőnek mondható –, többek között a Vigyázat, nyomozunk!-ban vagy a Gördülő kung-fuban (hamarosan láthatjuk őt a legújabb 80 nap alatt a Föld körülben is), amelyeket rendezőként is jegyez, ahogyan a Jackie, a jó fiú is. De a kínai operaház egykori növendéke Bruce Lee két filmjében is felbukkant, a Sárkány közbelpben és a Halálós játékban. És bár lassan hét éve nem állt a kamera mögé, úgy tűnik, a Universal őt bízta meg a következő Knight Rider film rendezésével.



Programok a turkálóban

DivX 5.2, ffdshow, Media Player 9, Media Player Classic 6.4.7.5, QuickTime 6.5, RadTools 1.6d, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivírus frissítés (2004/07/17), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 4.3.3.1, unCDcopy, Clixprex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 5, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03a, FlashGet 1.60a, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.0, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.16, SpyBot – Search And Destroy v1.3, XP-Anti-Spy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v5.0.590.043, Zone Alarm Security Suit 15 Day Trial v5.0.590.043, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.01 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.50, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.4.0618, TextPad 4.7.3, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRAR 3.30 (Magyar)

Csalások

Ground Control II, Joint Operations: Typhoon Rising, Spider-Man 2, The Suffering, Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey The Passion



Háttérképek

Aura: Fate of Ages, City of Heroes, Fable, Ground Control II, Joint Operations: Typhoon Rising, Creed, Soldiers: Heroes of World War II, Warhammer 40,000: Dawn of War



Mozilőzetesek

A Home At The End Of The World, Blade: Trinity, Finding Neverland, Ladder 49, Little Black Book, National Treasure, Resident Evil: Apocalypse, Sky Captain And The World of Tomorrow, Suspect Zero, Taxi, The Aviator, The Manchurian Candidate, Wimbledon

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Morrowind

Kedves Mocsy! Nem tudom, lejárt téma-e, de rájöttem valamire, ami a Morrowinddel kapcsolatos.

A lényeg az, hogyha snake opcióba kapcsolunk (ctrl általában), akkor lehet zsebtolvajkodni az emberek től (ctrl+spacebar), vagy simán csak megnézni azok inventoryját, mármint, amit nem használnak; persze, vigyázat, mert a megnézés is bűnös élvezet, ezért jobb, ha valakinek a snake skillje magas. Bandika2 Kicsit nehezen jöttem rá, miről szól a levél, de azért a végén megfejtettem. A "snake" skill valójában a sneaket akarja jelenteni, ami a tolvajok egyik legfontosabb képessége. Amennyiben meg akarsz szerezni egy tárgyat, amelyet a tulajdonosa nem akar jószántából átadni, akkor azt bizony el kell lopnod. A sneak szó szerint lopakodást jelent, de ez a képzettség határozza meg, milyen eredménnyel tudsz lopni. Érdemes pénzt áldozni a fejlesztésre, nagyon nagy poén, amikor a szemét is kilopod az ellenfeleidnek, és még csak észre sem veszik.

Szia Mocsy! Azt csicseregtek a galambok, hogy te talán tudod a megoldást a problémámra. A Morrowinddel kapcsolatban kéne a helped. Jó-jó, tudom, ilyenkor azt szokták mondani, hogy egyéni szóc. prob., de azért mégis. Sokszor találkozok olyan emberekkel, akik valamilyen kapcsolatban állnak a necromanciával. Hogyan tudnék én is tanulni tőlük, és csatlakozni hozzájuk? Hiába megyek el azokhoz az emberekhez/helyszínekhez, amelyeket a könyvek leírnak, szóba sem állnak velem. Némelyik Ash Ghoul úgy szólított, hogy Lord Neraven. Lehet, hogy azért nem tudok csatlakozni hozzájuk, mert tudják, hogy én vagyok az az alak a próféciából? Az Ancestral Tombok legaján lévő csont és hamu-kupaccal sem tudok semmit kezdeni. Ezek mire jók? Na, meg a shrine-ok végén fellelhető szobrokat és a mellettük lévő áldozati oltárt sem tudom használni. És azt szeretném még kérdezni, hogy hol van még olyan növény/maradvány/kő, amelynek van vámpírus tulajdonsága (persze ezt a fajta tulajdonsá-



got csak magas szinten vettem észre)? A vámpírok holttestein találók ilyen, de máshol sehol. Pedig, hogy legyen ilyen tulajdonságú lötyöm, két vámpírus alkotórész kell. Hiába haraptam meg magam vámpírral, nem mérgez meg (High Ellem van). Még ha mágiával lecsökkentem az ellenállásomat, akkor se. Vagy nem mindegy, melyik vámpírral haraptam meg magam...? Segítségédért hálám öröké üldözni fog!

Nekromanta képességeket nem tudsz felszedni, legfeljebb csontvázakat idézhetsz meg, de az, ha jobban belegondolunk, ez nem számít fekete mágiának. A vámpírizmus sok játékosnak gond, a legtöbbben nem kapják meg a kórt. Az internetes fórumokon keringenek olyan legendák, hogy készül egy olyan mod, melyben lesz vámpírizmust okozó varázssítal, de ebből egyelőre semmi nem valósult meg. Úgy tudom, hogy csak az lehet vámpír, akit még azelőtt harapnak meg, mielőtt megkapnánk, illetve kigyógyulnánk a corpus fertőzéséből. Bizonyos fajok természetesen immunitást élveznek a fertőzésekkel szemben, ezt mesterségesen kell csökkentenünk (varázssítalok, varázslatok, oltások...). Amúgy meg teljesen a szerencsén múlik, hogy megkapod-e a vámpírkórt, avagy sem, próbálkozz!

Hello Mocsy! Lenne néhány kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban.

1. úgy az 5. teszt vége felé járok, amikor is a Telvani szavazatok kellene. Tel vos, Tel Mora, Tel Ahruni + gyilkok, ezek megvannak, de a Tel Nagaban Master Neloht nincs és Mistress Thrana Tel Branorban sincs. Mit kell itt csinálni, mert én nem tudom.

A televanni mágusok egyik idegesítő tulajdonsága az, hogy szeretnek olyan helyekre bújni, ahová csak levitálással lehet feljutni. Szerintem ott rejtőzködnek valamelyik toronyban, csak nehéz megtalálni őket. Az is lehet, hogy belefutottál valamilyen programhibába, ilyenkor nincs más lehetőség, mint agszverni Vivec istent, és lerövidíteni az egész játékot.

2. Az Enchant képzettséget 100-ra fejleszteni az Ineloron Strongholdban Qorwynn-nél lehet, de, ha oda megyek, megtámad. Miért van ez? A bejáraton lévő papír mond valamit? Légysz segítség!

Ez azért van, mert az enchanter nagyon morózus, bárkit megtámad. Van azonban olyan varázslat, amelyik kis időre lenyugtatja, ilyenkor lehet nála fejleszteni a skillt. Egy pont fejlesztés, egy nyugtató varázslat, kicsit macerás, de működik.

Ja! Honnan lehet 100%-os honosítást letölteni?

Nem tudok róla, hogy ilyen létezne, bár már folyamatban van. Amint elkészítik, feltezzük a magyarítások rovatba. A Morrowind szövegmenyiségét látva ez nem mostanában lesz.

Előre is kösz: Bocsi!

SW: KotOR

Hello Mocsy! Nem tudom, hogy a Star Wars KOTOR-ban hol lehet megszerezni a Dark side legjobb jedi köpenyét? Örülnek, ha tudnál segíteni.

Darth Revan köpenyére gondolsz? Elméletileg a Starforge-ban lehet elkészíteni, ott, ahol a jók legjobb köpenyét lehetett létrehozni. Nekem azonban nem sikerült elkészítenem, valami programhiba lehet a dologban. Ha jól emlékszem, akkor a Sithek bolygóján lévő Barlangrendszerben is van egy nagyon jó Jedi vagy Sith köpeny





(ahol a nagy szörny elállja a kijáratot). Lehet, hogy még egyszer végig kell játszani a KotOR-t, hogy kiderítsem? Üsse kö...

Há! Nem tudom, hogy tudsz-e segíteni, de nagyon jól jönne. A KotOR-ban akadtam el, ott, ahol ki kell szabadítanom Zaalbart, a wookie-t. Magát Zaalbart már megmentettem, de a Vulkan bázisra nem tudok eljutni, mert egy bazi nagy rancor elállja az utat. A végigjátszásban azt írtad, hogy a "folyósón" lévő végtágot be kell dobnom a hullahalom közepébe egy gránáttal együtt. A gond az, hogy nem tudom felvenni, mert azt írja "Üres a tároló" (mert van félkész magyaráztam). Hogy a shibte lehet felvenni a kart, és hogyan tudok "egyszerűen" eldobni egy gránátot? Mert eddig csak úgy lehetett, ha ellenséget mutatót. Kérlek, - lehetőleg - e-mail-ben írd vissza! ui.: ne lepődj meg, ha majd később is a kottorral lesz bajom :) Üdvözléssel: Robin

A trükk az a dologban, hogy a dobozokból és a földön lévő kupacokból nemcsak kivenni lehet dolgokat, hanem betenni is. Egyszerűen nyisd meg a hullakupacot, majd rakj bele egy robbanógránátot (ne felejtse el a rancor-ízestőt sem). A hagio-

mányos hentelés módszer is működik, úgy kicsit nehezebb.

Disciples II

Hi Mocsy! Nekem egy régebbi teljes játékokkal, pontosabban a Disciples 2: Dark Prophecyvel van gondom. Mégpedig hogy nem működik vele se az amerikai v1.0 to v1.41-es, se az angol v1.0 to v1.1-es patch, mert az exje nem megfelelő előző verzió! Remélem, tudsz segíteni!

Előre is kösz: Scope

Sajnos nem tudok segíteni, az általunk adott változat egy különleges verzió, egyetlen patch sem megy fel rá. Állítólag létezik egyedi patch, de a fejlesztők többszöri megkeresésünkre sem voltak hajlandók elküldeni (nemcsak mi, egyik olvasónk is megkereste őket, neki sem segítettek). Gondolom, hogy itt van egy kis ellenállás-féle, mivel nem közvetlenül tőlük vettük meg a játékot, így nem is kaptak érte egy fillért sem. Persze, ezt csak a rossz májam mondatja velem...

Icwind Dale

Kedves Mocsy! Kérlek, segíts, mert nyakig ülök a csokiturmixban, amit jól megkevert a Mézes bácsi. Tehát arról lenne szó, hogy az Icwind Dale-ben beüzemelt Kresselackkal, aki mondta, hogy nyírlam ki a papnót. De a papnó nincs a jetik barlangjában, halottam olyat is, hogy vissza kell menni a fogadóba, és csak akkor jelenik meg, de ez se használt!

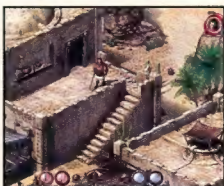
Pliz help. Terx Sanctus.

Ott kell lennie a jetik barlangjában, de csak akkor, ha már beleegyeztél abba, hogy megölöd őt. A tavernába csak azért kell visszamenned, hogy a tulajdonostól elkerd a papnó hátrahagyott cuccait.



Sacred

Hello Mocsy:) A segítségedet szeretném kérni a Sacred nevű játék kapcsán, mert alakadtam egy helyen: (Ott vagyok a gladiátorral, hogy a wyvern passná vizet kell vinni a haldoklóknak, de nem tudok, mert elvileg lóval kellene, csak mivel harcos vagyok, arra gondoltam, hogy fölösleges lovaglásra adni, lehet másképp is vizet vinni v. mindenképp szükséges a lóval? Esetleg egyéb Siet?))) Kösz előre is a segítséget! pAUL



SMS FAL

NINCS KEDVETEK AZ ÚJSÁGA BERAKNI EGY STAFBOTOT NEVEKKEL ELLATVA

Higgy nekünk, ez elvénne a kedved az újságozásástól, addig jó, amíg nem látz minket, nem vagyunk szépek! Azért nézd meg a szerkesztőségi pillanatképeket, néhány fotót láthatsz a lapkészítés kevéssé publikus részéről.

A KÖVETKEZŐ DVD-N RAJTA LESZ A D-DAY DEMOJA?

Nézd meg a demók részt a DVD-n és örülj!

HI GAMERI TOM HÜLYE KÉRDÉS, CSAK REMÉNYKEDEM: WOW-BAN LESZ LAN VAGY SINGLE?

Az eredeti tervek szerint nem, kizárólag az MMORPG részre koncentráltak.

A XIII A TO BE CONTINUED-DEL ZÁRUL, KÉRDÉM ÉN HOGY KÉSZÜLE A FOLYTATÁST? ÜDV KUBANTOS

Az eladások nem remekeltek, minnek következtében nem készült a folytatás. Kár érte, a Beyond Good and Evilhez hasonlóan nagyon jó kis játék volt.

HI SZERETNÉK SEGÍTSÉGET KÉRNI. ELAKADTAM A BROKEN SWORD 3-BAN. GLASTONBURY-BEN NEM TUDOK TOVÁBBJUTNI, MÁR VOLTIM FENN A CSABJÁN! ÉS EMELETEN ÉS UTÁNA NEM TUDOM MIT KELL CSINÁLNI, HOGY ÁTENGEDJEN A PÁLYÁN. NAGYON SÜRGÖS LÉGYIC SEGÍTSÉTEKI KÖSZÖNETTEL: SZUK

Fenyeged meg a hipplit, hogy elmondod a lány apjának az igazságot (megkapod Bruno alsóját). A verseskönyv fedélén van három ezüstérme, ezeket szedd le, majd a gatyával együtt vidd el őket a jósnőhöz.

TESS: BLOODMOND, EARTH STONE KÖVETÉST HOGY KELL MEGCSINÁLNI? A CSEPKÖVETEK ÜTÖM, DE NEM MÜKKI! LÉCCI HELPI!

Van egy dallam, amit a kőveken ütni kell, csak akkor fog működni, ha ezt a dallamot rekonstruálod a barlangban.

HELLO! A VAMPIRE: BLOODLINES MIKOR JÖN? NEM LENNE NAGY BAI, HA VALAMIT IRNATOK MÁR 2004 LEGJOBB RPG-JÉRŐL.

Volt már róla egy elég komoly bemutatás, szerintem elkerülte a figyelmedet. Mergt azért ne vegyél rá, hogy kijön az idén, ráadásul komoly fenntartásam vannak ezzel az RPG meghatározással is, szerintem a végleges Bloodlines egy ütős kis FPS lesz, néhány szerepjáték elemmel megspékelve.

VALAKI MONDJA MÁR MEG MIKOR JELENIK MEG A HARMADYAGYU (DOOMS, HL 2, STALKER)? ELVONÁSI TÜNETEIM KEZDENEK KIJULNI.

Hallatja emberek, a Doom 3 hivatalos megjelenése augusztus 5-én az USA-ban, augusztus 13 Európában. A többi valamikor ősz végén várható, de még nincs pontos megjelenés.

A WARCRAFTS: THE FROZEN THRONE-BAM AZ ORKOK HADJÁRATA MELLÉ MIKORTÓL/HONNAN TÖLTÖTHETÉ LE AZ ACT2 ÉS ACT3? AMÜGY EZEK FELKERÜLHETNÉNEK A DVD-RE!

Nincs még új Act, arról a Blizzard valahogy megfelekedzett. Amennyiben mégis kijönnek, úgy azonnal felkerülnek a DVD-re.

HELLO A WOW BÉTÁT NEM IRJATOK KI A JÖVŐHAVI SZÁM DVDMELEKLETÉBÉ? VAGY LÉTSZ KÜLDJÉNEK A DVD-RE! LEHET LETÖLTENI KÖSZ

Szia! Az európai WoW béta kilens még nincs közzé téve, és felesleges is lenne feltenni, hiszen a több mint 2 giga programra csak a szerencsés kiválasztottaknak lesz szükségük, így az olvasóink többségénél csak foglalná az értékes helyet.

Anglia

1. Soldiers: Heroes of World War II
2. Championship Manager Season 03/04
3. Joint Operations: Typhoon Rising
4. Ground Control 2: Operation Exodus
5. The Sims
6. The Sims Triple Deluxe
7. CSI: Crime Scene Investigation 2
8. Far Cry
9. Shrek 2
10. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

USA

1. Age of Mythology
2. City of Heroes
3. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
4. Rise of Nations
5. Joint Operations: Typhoon Rising
6. The Sims Deluxe
7. Call of Duty
8. The Sims: Superstar
9. The Sims Mega Deluxe
10. Battlefield Vietnam

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Superstar
3. The Sims: Unleashed
4. The Sims: Vacation
5. The Sims: Hot Date
6. The Sims: House Party
7. Nemo Underwater Fun
8. The Sims: Makin' Magic
9. Empires: Dawn of the Modern World
10. Unreal II: The Awakening

Fileplanet.com demótöltés

1. D-Day
2. 3D Striptease
3. Far Cry
4. Unreal Tournament 2004
5. Halo
6. Joint Operations: Typhoon Rising (multi)
7. Codename: Panzers
8. Kreed
9. Soldiers: Heroes of World War II
10. Battlefield: 1942 (multi)

Amazon.com (elő)rendelés

1. Doom 3
2. MSFS 2004: A Century of Flight
3. The Sims 2
4. Ultima Online (7th Anniversary)
5. Civilization 3
6. Rise of Nations
7. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
8. Far Cry
9. Civilization 3: Conquests
10. Final Fantasy XI Online

Örömben rikogatnom kellene, hogy végre aranylemezen csillog-villog a Doom III, de mire ti ezt olvassátok, remélhetőleg már meg is érkezett, így nagyon furán nézne ki. Sirhatnék azért, mert leállították a Warhammer Online fejlesztését, de nem teszem, mert az előzetes információk és képek alapján a program jóval elmaradt riválisaitól, és kár lett volna ezt a nevet újabb kudarcnak kitenni; többet, jobbat érdemel. Így egészen halkán a Fallout 3 felbukkanásának örülök, még akkor is, ha ennek a programnak az elkészülése csak a távoli jövőből kecsegtet minket minden széppel, jóval, mert legalább már biztosnak tűnik, hogy lesz.

Lily

HONLAPAJÁNLO

Zoo Empire – www.enlight.com/ze/ [tycoon]

Konami – www.konami.com [cég]

Doom III – www.doom3.com [FPS]

Matrix Online – www.thematrixonline.com [MMORPG]

Advent Rising – www.adventrillology.com [akció]

Playboy the Mansion – www.playhef.com [szimulátor]



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

Fejlesztő: Red Storm • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.redstorm.com • **Megjelenés:** ?
Kategória: taktikai-akció



A Tom Clancy bestselleriővő névvel fémjelzett Ghost Recon 2 fejlesztésén gőzerővel dolgoznak a Red Stormnál.

A játék Észak-Koreába kalauzol el, ahol akár egy világháborút is kirohantatható válságot kell mielőbb helyreteremünk némi fegyveres beavatkozással. Akik kicsit is ismerik Clancy regényeit, tudhatják: ezúttal sem egyszerű ellenfélrel van dolgunk – az összeküvés-táncolat miatt teljes a káosz, és persze foglalkozunk sincs, hogy kiben bízhatunk. A Havoc 2 motor mindenestre gondoskodik a megfelelő grafikai megvalósításról, azt pedig bizonyára mondanom sem kell, hogy egységeink különböző tulajdonságokkal és külsővel rendelkeznek. A Red Storm emellett teljesen új, „váll feletti” kameranézetet kínál, mely állítólag az eddigiekénél jóval áttekinthetőbbé teszi az akciót.



COMMAND & CONQUER III

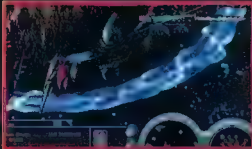
Fejlesztő: EA • **Kiadó:** EA • **Honlap:** - • **Megjelenés:** ? • **Kategória:** stratégia



Westwoodos srác is dolgozik nálunk" kijelentést, melyet feltételezhetően azoknak a megnyugtására szánt, akik aggódnak a soron következő Command & Conquer játék(ok) hangulatát illetően.

CONQUEST 2

Fejlesztő: Warthog • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.warthog.co.uk • **Megjelenés:** 2005. nyár • **Kategória:** stratégia



nyáron lehet eszedekes, ám az sem kizárt, hogy ez még későbbi időpontra csúszik.

A PlanetCNC elnevezésű honlap lelkes munkatársai igencsak érdekes képre tettek szert egy rajongó jóvoltából. A foton egy monitor látható, melyen éppen a Command & Conquer harmadik epizódjának akciódús képsorai peregnek; az Electronic Arts szakemberei gyorsan reagáltak az afféra. Adam Isgreen, a Los Angeles-i stúdió designere elmondta: a kép valódi, ám csupán egy „öltöztetkecs” látható rajta, s egy heves GDI rohamot ábrázol egy Scrin bázis ellen. Isgreen a villámlénylatkozat végén hozzátette mondanivalójához a „Igen, sok em-

EURO RALLY CHAMPION

Fejlesztő: Oxygen Interactive • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.oxygenint.com • **Megjelenés:** 2004. ősz • **Kategória:** rally



Az Oxygen Interactive jóvoltából szeptember első heteiben ismét érezhetjük a virtuális sárdagasztás semmivel össze nem hasonlítható érzését, s a győnyört, mely pár hepehupás síkán szédítő sebességgel történő bevétele után szállja meg a rally-rajongó szíveket.

Az Euro Rally Championben a címmel ellentétben nem csak az Óreg Kontinens sűrű erdeiben kavartuk fel a port, hanem – Szalay Balázs nyomdokában – Afrikába is átruccanunk majd, mely terep természetesen egészen más vezetési stílust és beállításokat követel majd a tapasztaltabb pilótáktól.

Ígéretet szerint a produktum egyaránt remek szórakozást nyújt majd a játéktérmi stílus kedvelőinek csakúgy, mint az élethű szimulációk rajongóinak.

RÖVIDEN...

➤ A Vivendi Universal egyedülálló módon kívánja „megűnnepegni” a Ground Control II megjelenését: június végén ingyenesen letölthető az e hónapban boltokba került valósidejű stratégiai játék első része. A szobán forgó, 2000-ben megjelent RTS volt az első, mely az addig csak akciójátékokból ismert látványos 3D-s grafikát háziasította össze a taktikai küzdelmekkel, s bátran állíthatjuk: kissé éltés kora ellenére is igen szórakoztató darab, még ha a grafikája némileg kopottnak is tűnik így, 3 és fél év távlatából.



➤ A CNN jelentése szerint komoly létszámla-építések történtek a Vivendi Univeralnál: nem kevesebb, mint 350 alkalmazottnak mondtak búcsút június közepén, mely elbocsátások egyben a Hoyle card and puzzle games-széria leállítását, valamint a StarCraft: Ghost jelentős csúszását jelentik. Bár a kilencvenes évek legendás Sierra stúdiójának összes alkalmazottját szélnek eresztették, a cég továbbra is használni kívánja a „Sierra” nevet, hiszen az még ma is jelentős marketingerővel bír.



➤ Tragikomikus események hátráltatták nemrég a Spartan Gates of Troy címre haligató kiegészítő-jének megjelenését: meglovasították ugyanis a sokszorosítás felé „gyekvő” mesterlemez. Az ominózus CD-t egy derék, ám mit sem sejtő postás táskájával együtt juttat meg, még hozzá az Eposz székáza előtt. A Siilhenre Software munkatársai – érthető módon – tartanak a kalózmásolatok idejekorán történő felbukkanásától, ám a mások javaiból élő, s ily módon feltételezhetően nem túl magas iskolai végzettséggel rendelkező tolvaj fiatalember vélhetően életében először találkozott ilyesfajta csillag koronggal. Bolond világban élünk.

RÖVIDEN...

- ▶ A LucasArts megváltoztatta a 2005 februárjára ígért Knights of the Old Republic II megjelenési időpontját, ami jelenleg csupán ennyi: „télien”. Mielőtt az RPG-rajongók pánikba esnének, lehet ez pozitív változás is, hiszen ez 2004 tele.

A játékról folyamatosan érkeznek újabb részletek, nemrég éppen a buja felszínű Dxun bolygót leplezték le. Az Obsidian Entertainment demó kiadását nem tervezi.



- ▶ Várható volt, hogy az emberek és az ufók viadala folytatódik. A Cenega már be is jelentette a következő UFO epizódot, az Aftershockot.

A Föld megszállása után a reticulának biomasszával akarják majd elárasztani az embereket bolygóit. Építenek hát egy hatalmas, zárt ökoszisztémájú műholdat, és ide számúzik a megmaradt egyedeket, ám valahol végzetes hiba történik...

Link: www.ufo-aftershock.com



- ▶ Hobbit módra a Star Wars Galaxies An Empire Divided 1 éves születésnapján, a Jump to Lightspeed megjelenésekor ajándékokat kapnak majd a program veteránjai – mindazok, akik legalább fél évet folyamatosan játszottak a programmal. A számos meglepetés közül az egyik egy luxus „yacht”, egészen pontosan egy különlegesen komfortos és tágas űrhajó lesz.



SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

2004. november 1. • Kategória: kaland

Fejlesztő: Detallion • **Kiadó:** The Adventure Company • **Honlap:** sentinel.tacgames.com
Megjelenés: 2004. november • **Kategória:** kaland

A The Adventure Company bejelentette a Schizm 2 fejlesztőinek következő kalandjátékát, a Sentinel, melyben a Tastan civilizáció titkait fedezhetjük majd fel.

Beni szerepét felválva egy veszélyes barlangba ereszkedhetünk alá, s itt találkozunk majd a titokzatos őrszemmel, aki csak akkor ébred fel, ha az ősi sir nyugalmát megbolygatják. Ő fogja segíteni kalandozónkat, ám idővel kiderül, ebben az őrszemben jóval több rejlik, mint hinnénk...

A program az új generációs Jupiter motort használja majd (amelyet a No One Lives Forever 2 is), és a fejlesztők azt ígérik, hogy a több nehézségi szinten is végigvihető Sentinel játékmeneke nem lesz lineáris.



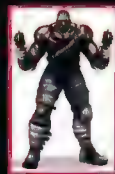
FALLOUT 3

Fejlesztő: Bethesda Software • **Kiadó:** Bethesda Software • **Honlap:** www.bethsoft.com
Megjelenés: ? • **Kategória:** RPG



2004. július 12-én rendkívül fontos bejelentés rengette meg a szerepjátékosok lassan már el-elcsúszkáló táborát. Az Interplay Entertainment licenyszerződést kötött a Bethesda Software-vel: az Elder Scrolls fejlesztői készíthetik el és adhatják ki a Fallout sorozat harmadik részét. Az univerzum szellemi tulajdonát, valamint az online módot kihagytezt (MMORPG) feldolgozást az anyacég egyelőre megtartotta magának.

A fejlesztők egyelőre leginkább a „még nem akarok részletekbe bocsátkozni” vagy a „túl korai még erről beszélni” mondatokkal válaszoltak a részleteket firtató kérdésekre, és bevallásuk szerint a megjelenés még a távoli jövőbe vész, a Black Isle Studios nem adott át megkezdett vagy félkész terveket nekik. Biztosan állítják, hogy a Fallout 3 nem a Morrowind motorját fogja használni.



STATE OF EMERGENCY 2

2004. december 1. • Kategória: akció

Fejlesztő: VIS Entertainment • **Kiadó:** BAM! Entertainment • **Honlap:** www.visentertainment.com
Megjelenés: 2004. december 1. • **Kategória:** akció

PC-re, PS2-re és Xboxra még idén decemberben érkezik a State of Emergency második epizódja. Az eredeti játék negatív kritikái visszhangja tüztölt brutalitása és anarchista sugalmazása miatt persze nagyon nagy érdeklődést váltott ki, így elérkezett az idő egy újabb kiadás ödöklésre. A korábbi arcade alapokat most némi taktikázással egészítik ki, így bizonyos részekben lehetőség lesz rá, hogy váltogassunk az egyes szereplők között. A készítők ezzel azt szeretnék hangsúlyozni, hogy valójában csapatmunkáról van szó, nem pedig egyedül kell lekaszabolunk a végtelen számú ellenfelet. A 27 pálya egy börtönlázadással veszi kezdetét, innenől pedig gyakorlatilag elszabadul a pokol. A cél ugyanaz, mint eddig: nevezetesen, hogy a pusztítással minél nagyobb anyagi kárt okozzunk a mindent uralmában tartó Vállalatnak – amire a 35 különféle fegyvernek köszönhetően minden esélyünk meglesz.



SWAT 4

Fejlesztő: Irrational Games • **Kiadó:** Vivendi • **Honlap:** www.irrational-games.com
Megjelenés: 2005. eleje • **Kategória:** taktikai-akció



A taktikai akciójátékok töretlen népszerűsége legfőképpen a Police Quest SWAT első epizódjának köszönhető. A hullám elindítója ezúttal új epizóddal jelentkezik, melynek megjelenése ugyan egyelőre a távoli jövőbe burkolódik, ám annyi már bizonyos, hogy az új rész mindenben felülmúlja az elődöket. A játék az Unreal alapú Vengeance engine-t használja, melynek minősége a képeket elnézve nem okoz majd csalódást. A 16 különböző környezetben természetesen ugyanaz lesz a feladatunk, mint eddig: csapatunkat vezérelni kell egy-egy küldetést teljesíteni, amiben tekintélyes fegyverarsenál lesz a segítségünkre kezdve a „szokásos” M-4-es Coltól egészen a mindenkit leterítő shotgunig. Hol a megfontolt taktikázás, hol pedig a gyors rajtaütés vezethet célra, de az igazi mókát egész biztosan a hálózati játék jelenti majd.



STOLEN

Fejlesztő: Blue 52 • **Kiadó:** HIP Interactive • **Honlap:** www.blue52.co.uk
Megjelenés: 2005. március 25. • **Kategória:** akció



Szegény Lara Croftnak lejárt az ideje: jövő év elején ugyanis jön a Stolen, melyben szintén egy női főszereplő bőrébe bújhatunk – igaz, hősnőnk mestertolvajról lévén szó Laranál kevésbé erkölcsös természet. A Blue 52 fejlesztőgárdája eddig soha nem látott grafikát ígér, az izgalmakat pedig a lehetetlennek tűnő betörési feladatok garantálják. A hőgymény „természetesen” nem csak a különféle záruk felfedezéséhez és a riasztók likvidálásához ért: ha a szükség úgy kívánja, nem riad vissza némi akciózástól sem példátlan háromdimenziós tudásának köszönhetően. Minderre szükségünk lesz az utunkat szegélyező biztonsági őrkök miatt, de alkatomadtán célavezető, ha inkább a bujdosás mellett tesszük le a voksunkat. A megannyi akadály legyőzéséhez különféle hi-tech felszerelések lesznek segítségünkre, melyek mielőtt azonban jelen sorok írásakor még sűrű homály fedti. Az ötlet mindenesetre ígéretes, így bízunk benne, hogy a Stolen képes beváltani mindazt, amit ígér.



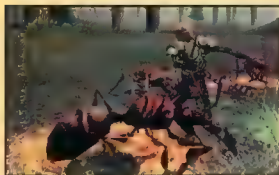
RÖVIDEN...

- Elszóltta magát a CDV: ha minden igaz, hamarosan várható a Panzers „második fázisa” egy önállóan is játszható kiegészítő formájában. A hadszíntér Észak-Afrika lesz, ahol a német, az olasz és a szövetséges oldalon tehetjük próbára hadászati képességeinket.

A Panzers eddig rendkívüli sikereket könyvelhet el a német piacon, reméljük, ez folytatódik!

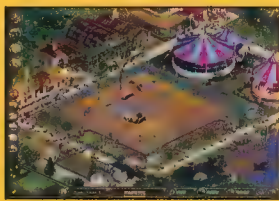


- A Mythic Entertainment már piacon lévő és sikeres programjának erősítésével száll be az MMORPG piac év végi hajrájának küzdőterére. A Dark Age of Camelot Catacombs kiegészítőjének megjelenésével egyúttal új textúrák és kétszer annyi poligon kerül a játékba. Kérdés, hogy a megváltozott külsín és a gyarapodó belbecs elég lesz-e megtartani a rivális birodalmak iránt érdeklődő kalandozókat.



- Ünnepel a Blue Fang Games, a Zoo Tycoon újabb mérföldkőhöz érkezett.

A program eladásai átlépték a 4 milliót! A 2001-ben kiadott programhoz két kiegészítő (Dinosaur Digs, Marine Mania) jelent meg, majd tavaly a Microsoft Game Studios kiadta a Zoo Tycoon: Complete Collectiont. Itt az ideje tovább lépni, hamarosan (idén ősszel) érkezik is a folytatás, immáron 3D-ben...



RÖVIDEN...

- A Ubisoft adja majd ki Európában a Final Fantasy XI-et. Az itt megjelenő verzió már tartalmazza majd a Rise of Zilart és a Chains of Promathia kiegészítőt is, valamint a Tetra Master minijátékot.

A program 2004 szeptemberében kerül a polcokra.

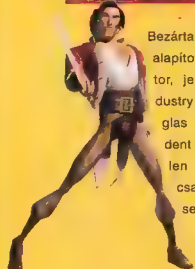
A Square Enix MMORPG-jének jelenleg több mint félmillió regisztrált játékosa van!



- 2004. június 21-én bejelentették, a Clix és a Games Workshop leállította a Warhammer Online fejlesztését. A fejlesztőcsapat tagjai a cégen belül más projektekhez kerülnek, ha minden igaz, nem kellett megválni a pénztől.



Bezárt kaput az 1997-ben alapított Confounding Factor, jelentette a GamesIndustry Gard és Paul Douglas cége nem sok mindent tud felmutatni, egyetlen „bűszkeségük” a csaknem öt éves késéssel kiadott Galleon volt.

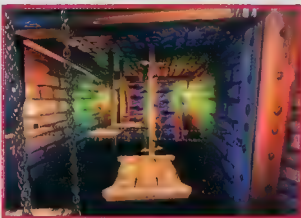
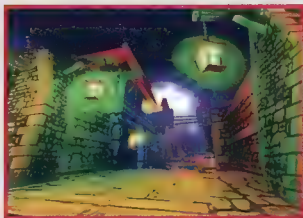


CHESTER ADVENTURES

Fejlesztő: Heaven X • Kiadó: ? • Honlap: - • Megjelenés: 2004. ősz • Kategória: akció-kaland

A Heaven X nevű lengyel fejlesztőcsapat bejelentette első játékait. Munkáik között két újabb korosztálynak szól akció-kalandjátékot és egy saját, Magnum motorral futó sci-fi shooter.

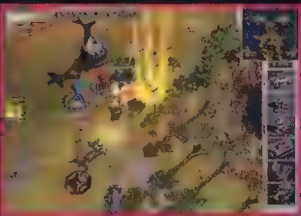
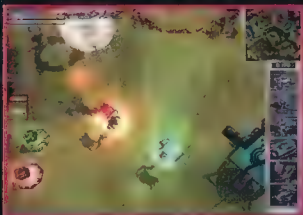
A mindössze négy alkalmazottat foglalkoztató cégnek még nincs hivatalos oldala, sem kiadója, mégis nagyon lelkesnek tűnik. Elnézve a Chester Adventures képeit, abból még lehet valami, még ha a történetben nincs is eredeti elem. Egy gonosz varázsló legyőzéséhez, pontosabban világalomra törő terveinek megállításához kell összeszednünk egy réges-régen elvesztett, különleges erejű darabjait... Reméljük, találunk kiadót, mert mi máris játszánk vele!



ARENA WARS

Fejlesztő: Ascaron Ent. • Kiadó: Ascaron Ent. • Honlap: www.arena-wars.com
Megjelenés: 2004. szeptember • Kategória: valósidejű stratégia

Az európai piacra szeptemberben jelenik meg az Ascaron Entertainment stratégiaja, az Arena Wars. A program árát a kiadó agresszív stratégiával a riválisoknál felére lenyomta, ám nem csak ettől reméli a sikert. Az Arena Wars pörgős játékmenetben a valósidejű stratégiai elemeket keveri az akcióra ki-



hegyezeti shooterkével. Az egyjátékos mód 6 hadjáratában összesen 60 küldetést teljesíthetünk, míg multiban három módban (Capture The Flag, Bombing Run, Double Domination) ehetünk egymásnak. A program támogatja a real-time voice and video technológiát is.

STARTERS ORDERS PRO

Fejlesztő: Strategic Designs • Kiadó: ? • Honlap: www.startersorders.com
Kategória: lövész • Megjelenés: ?

A világ minden táján nagy népszerűségnek örvendő a szerencsésjátékok talán legizgalmasabb formája, a lövészverseny. Ebbe a játékba, vagy talán sportba enged betekintést a tavalyi év dínyertes játékának, a Starters Ordersnek folytatása. A játékban ezúttal is lehetünk edzők, istállótulajdonosok, de akár zsoké is, akik egy versenyen harminc kollégájukkal mérkőz össze az erejüket. Új lehetőség, hogy immár nemcsak megvásárolhatjuk a pacikat, hanem saját magunk is kitenyészhetünk egy Kincsem, vagy Imperiál kaliberű hás-bajnokot egy ígéretes csikóból. A versenyek egyaránt zajlanak az Államokban, Japánban, Kanadában, Ausztráliában, de természetesen a brit derbi is a naptárban szerepelnek.



VENDETTA ONLINE

Fejlesztő: Guild Software • **Kiadó:** Strategy First • **Honlap:** www.vendetta-online.com
Kategória: MMORPG • **Megjelenés:** 2004 vége

Aki elolvassa a hírlünkben bemutatott játék címét, biztosan arra gondol, hogy egy szicíliai, vagy valamilyen maffiás online szerepjáték készül a Guild Software műhelyében. De nem, a Vendetta Online csak nevében „olaszos”, de valójában egy sci-fi programról van szó, melyben az általunk megformált és irányított karakter egyaránt választhatja a harcosok dicső, de veszélyes, vagy a kalmérok kevésbé dicső, de nyereséges útját. Akik a rögzesebb utat választják, három, egymással mind katonai, politikai és gazdasági téren torzalkodó frakció oldalán vehetik magukat a hatalmas univerzumba, melyben az úrhajók valószínűleg vívják meg harcaikat.



TIN SOLDIERS: ALEXANDER THE GREAT

Fejlesztő: Koios Works • **Kiadó:** Matrix Games • **Honlap:** www.koiosworks.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2004 vége

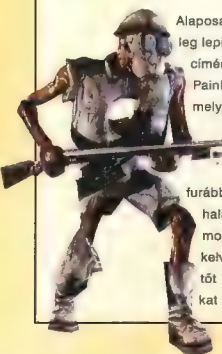


Úgye, mindenkinek voltak ólomkatonái? Sajnos, ahogy a gyerekek felnőnek, ezek a kedves kis figurák a padlásra kerülnek, de a Koios és a Matrix a Nagy Sándor hadjáratai köré épített stratégiai programmal lefújja a port az ólom-, vagyis ezúttal bádögobitosokról. A fókuszban tehát a kérdéses jellemű Makedón hadvezér, valamint az a szerény törekvése, hogy meghódítsa az egész ismert világot. Ennek kezeiben a hódító bőrébe bújva először a görög poliszoknak mutatjuk meg, hogy az egység mire képes,

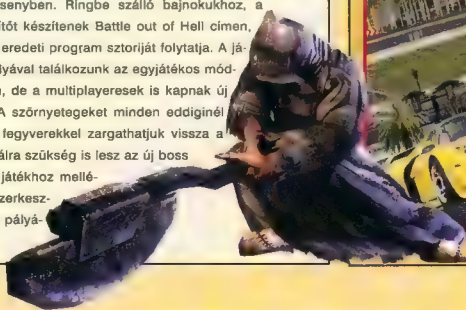
majd nekivágunk keletnek, hogy megötközzünk III. Dariahszal Perzsiáért, legyőzzük Egyiptomot, és a messzi India felé indulva találkozunk végzetünkkel.

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Fejlesztő: People Can Fly • **Kiadó:** Dreamcatcher Games • **Honlap:** www.painkillergame.com
Kategória: FPS • **Megjelenés:** 2004 vége



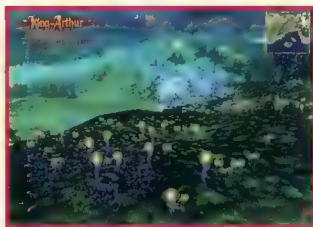
Alaposan bele akar húzni a People Can Fly és a Dreamcatcher, hogy végleg lepipálják a Vice City és a Manhuntot a legerőszakosabb játék „dicső” címéért folytatott versenyben. Ringbe szálló bajnokukhoz, a Painkillerhez kiegyesztőt készítenek Battle out of Hell címen, melynek története az eredeti program sztoriját folytatja. A játékban tíz új pályával találkozunk az egyjátékos módban, de a multiplayeresek is kapnak új lehetőségeket. A szörnyetégeket minden eddiginél furább és halálosabb fegyverekkel zargathatjuk vissza a halálba, mely arzenálra szükség is lesz az új boss monsterek ellen. A játékhoz mellékelve kapunk egy szerkesztőt is, mellyel saját pályákat tervezhetünk.



KING ARTHUR

Fejlesztő: Konami • **Kiadó:** Dreamcatcher
Honlap: www.kingarthurgame.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés:** 2005

A Konami eredetileg csak konzolokra tervezett játékok kiadni a Touchstone Pictures készülő filmje, a King Arthur alapján, de szerencsére a konzolos óriás meggondolta magát. A PC-s Artúros játék egy valósidejű stratégia, melyben a legendák királyának bőrébe bújva próbálhatjuk meg uralkodni alatt egyesíteni Britanniát. A sikerhez vezető háborúk során összecsapunk a szászokkal, a piktekkel, a barbár törzsekkel, de még misztikus lények is felfalat próbálnak diadalunk elé emelni. A háborúskodás azonban nem elég, mivel Artúr király csak akkor lehet törvényes uralkodó, ha tarsolójában van az a tizenhárom erekiye, melyek megszerzése még némi szerepjátékos ízt is hoz a játékba.



TRACKMANIA SUNRISE

Fejlesztő: Nadeo • **Kiadó:** Nadeo
Honlap: www.trackmania.com
Kategória: autóverseny • **Megjelenés:** ősz

Ősszel folytatódik a Trackmania, a Nadeo nagyszerű autóversenyes programja, melynek új, Sunrise alcímű epizódjában is saját tervezésű pályákon is száguldozhatunk. A pályák tervezéséhez még több elemet használhatunk fel, és immár olyan autósörnyek volánja mögé is bújhatunk, melyek óránként akár négy száz kilométeres sebességgel rohannak. Feltűnik két új játékmód, a Crazy és a Platform, valamint a beépített peer to peer network segítségével könnyedén megörvelezhetjük barátainkat is saját pályáinkkal.

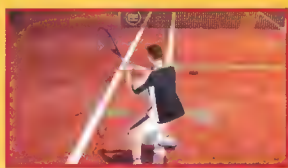


WORLD CHAMPIONSHIP TENNIS

Fejlesztő: Espaço Informática • **Kiadó:** O3 Entertainment • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2004. augusztus • **Kategória:** sport/tenisz



Minden negyedik év nyara a sporté, hiszen nemzetközi futballtornák mellett az olimpia is tévézésre készíti a szurkolni kívánó egyedeiket, s eme gígsási események mellett kissé eltörpülnek Wimbledon vagy épp a U.S. Open látványos és nem ritkán drámai küzdelmei. A brazil illetőségű Espaço Informática jóvoltából azonban a „tenisz-dömping” kezdetére már magunk is beletanulhatunk a tenyeresek, a fonákok és a sístergős ászok véghezvitelének metódusába, hiszen a World Championship Tennis tartalmas szórakozást nyújthat a sportág szerelmeseinek. Bár a grafika első látásra kissé elnagyoltnak hat, a fejlesztők a tartalommal kívánják kompenzálni a vizuális hiányosságokat: a pörgős, könnyen átlátható játékmenet mellett olyan mókás opcióknak is helyet szorítottak, mint például saját fizismánkán importálása, majd annak „rüházása” egy-egy játékosra.



JAPÁN ZUHANÁS...

1997 óta 40%-kal esett vissza a japán játékipiac, jelentette a CESA (Consumer Entertainment Software Association). Amerikával és Európával ellentétben (ahol a forgalom egyre nő) még a játékszoftverek forgalma is csaknem nyolc százalékot zuhant egyetlen év alatt. A cég nem fejtegette a lehetséges okokat.



DUNGEON SIEGE 2

Fejlesztő: Gas Powered Games • **Kiadó:** Microsoft • **Honlap:** www.microsoft.com
Megjelenés: 2005. tavasz • **Kategória:** RPG



A Dungeon Siege 2 hivatalos honlapjának tanúbizonysága szerint a Gas Powered Games eredetileg ez évre beharangozott RPG-je 2005 tavasza előtt bizonyosan nem kerül kezeink közé. Indoklás sajnos nem érkezett, ami egy ilyen jelentős csúszás esetén igencsak elikt volna.



SILENT HUNTER III

Fejlesztő: Ubisoft • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** – • **Megjelenés:** 2005 eleje
Kategória: (tengeralattjáró-)szimulátor

A Silent Hunter harmadik része sem érkezik időben: az előzetesen szeptemberre datált program megjelenése immár a jövő év első hónapjaiban várható. A Ubisoft hivatalos indoklása szerint több időt szeretnének a dinamikus változó hadjárat kidolgozásába fektetni, hogy a víz alatti hadviselés szerelmesei minél realisztikusabb produktumot kapjanak kézhez. A fejlesztők nem tiltott szándéka ugyanis, hogy végre egyértelműen letaszítsák trónjáról a már vénaöges Aces of the Deepet, melyet a rajongók mindmáig a legjobb tengeralattjáró-szimulátorként tartanak számon.

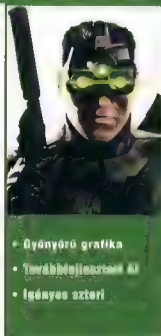




TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • Kiadó: Ubisoft • Fejlesztő: Ubisoft • Web: www.splintercell.com



- Gyönyörű grafika
- Törvényszegés és a szabotázás
- Igazságügyi akció

Úgy tűnik, Sam Fisher még jó ideig nem kényszerül a munkanélküli világmegmentők vasárnapi estélyipartiján feszengeni Batman és Robin oldalán, hiszen két lenyűgöző rész után a harmadik bevetés is fantasztikus élménynek ígérkezik. Erre – könnyelműnek is titulálható – állítást támasztja alá az a számos díj, amellyel a Los Angeles-i E3-n tüntették ki a Chaos Theory-t, s melyek között a „Legjobb PC-s játék” és a „Leghatásosabb grafika” elnevezésre hallgató elismerések is szerepelnek.



Csak úgy, mint a valóságban Már az előzetes képekből is jól látszik, hogy a Ubisoft montreali stúdiójának szakemberei ismét kitettek magukért. A látvány – és a belőle áradó hangulat – egyenesen lenyűgöző, szinte érezni, ahogy hideg esőcseppek gördülnek lefelé arcunkon, s talán nem tévedek nagyot, ha azt mondom, ismét új benchmark-programot tisztelhetünk a Chaos Theory motorjában. A közelharcnak is jóval nagyobb szerepet szánunk a készítőik, mint az előző részekben, s jóval több olyan küldetéssel találkozhatunk, amelyben – a diplomáciai konfliktust megelőzendő – senkinek egy haja szála sem görbülhet. Fisher úr rövid szabadsága alatt pár új mozgást is megtanult, immár Solid Snake-et megszégyenítő módon képes verekedni illetve nyakakat törni – így talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy néhány szituációban bizony a nyers erő „rendeltetésszerű” használata lesz a legcélravezetőbb. A hatalmas játéktereknek köszönhetően érdemes lesz többször is kipróbálni a játékot, hiszen egy feladat megoldásához immár rengeteg út vezet, s csak leleményességünkön múlik, megtaláljuk-e a legkönnyebbet (á la Deus Ex). Nem érdemes azonban illúziókba ringatni magunkat a nehézséget illetően, hiszen ellenfeleink viselkedésében kevesebb lesz a scriptelt megmozdulás, a továbbfejlesztett AI-nek hála sokkal nagyobb kihívást jelent egy-egy őrárat kijátszása, mint eddig.

Ez lenne hát a jövő? Tom Clancy sem fest túlzottan rózsás képet a 2008-as esztendőről: a terrorizmus nagyobb veszélyt jelent, mint valaha, most azonban nem eltérített repülőgépektől vagy háztásknyi dinamittól kell tartanunk. A számítástechnika fejlődése egy új korra nyitott ajtót, melyet a szakemberek csupán „információs háborúnak” titulálnak. Mindennaposá válnak a tözsdei szabotázsok, melyek hatalmas vállalatokat sodornak a csőd szélére, folyamatos áramkimaradások keserítik meg a legtöbb város lakóinak életét, és a védelmi rendszerek biztonsági szakemberei – nemeszabotázások, hanem győzik visszavenni a támadásokat. A nyomás egyre nagyobb, hiszen a katasztrófa immár csupán idő kérdése – s ez az a pont, ahol az NSA közbelép. Sam Fisher ismét magára ölti hárk fekete hacukáját, a „láthatatlanul világlító” szemüveget, magához ragadja az SC20K karabélyt, s megkezdí ügyünk pályafutása eddigi legnehezebb és legösszetettebb bevetését.

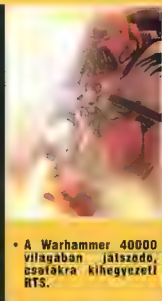
Csak okosan! A Splinter Cell-játékok mindig remek, fordulatos sztorival büszkélkedhettek, köszönhetően a világszerte 80 millió eladott könyvvel büszkélkedhető Tom Clancy élel fantáziájának – és tomboló pesszimizmusának. Az előzetes hírek szerint most sem lesz ez másként, s karácsony környékén ismét csillogó tekintettel (és izzáadó tenyérről) vethetjük magunkat egy izgalmas és magával ragadó kémforténetbe, mely remélhetőleg nem csak grafikájával, hanem játékelményével is utat mutat a jövő akciójátékai számára.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: THQ Inc. • Fejlesztő: Relic Entertainment • Web: www.dawnofwargame.com



• A Warhammer 40000 világában játszodo, csatákra kihegyezett RTS.

Warhammer 40000. Ez a név fogalom a sci-fi rajongók körében, mióta a Games Workshop kiadta az azonos néven futó táblás játékokat. A 40. évezred univerzumában zajló csaták számtalan átalvlatlan éjszakát hoztak a rajongóknak. Az Ian Watson által írt, nálunk is megjelent könyvek (Imkvizítor, Űrgárdista stb.) további sikereket hoztak, így nem meglepő, hogy számos számítógépes változat is készült Warhammer 40000 név alatt. Ezek azonban rendre megbuktak, vagy csekély sikert hoztak, mivel meglehetősen közepesen sikeredtek. Épp omlatt kellett egy feltűnést a hír, miszerint a Home-world sorozatról és az Impossible Creaturesről elhíresült Relic készíti a legújabb W40k játékot...

Korszerű játékmenet. A Dawn of War az eredeti táblás változaton alapul, de csak annak világát veszi át, így az is nyugodtan leülhet



elő, aki nem ismeri a Warhammer 40000 világot.

A játékmenet a legmodernebb RTS szabályokra épül, ezaz az erőforrás-kezelés nagyon le van egyszerűsítve ún. stratégiai pontokra, amelyeket urálva pénz (itt: requisition) lehet szerezni, s ebből lehet egységeket és épületeket venni. Ilyen stratégiai pontok lehetnek pl.: hidak, magaslatok stb. Ez azért is előnyös, mivel a Dawn of War legfontosabb jellemzője, hogy a küzdő felek hatalmas csatákat vívnak egymással.

A requisition-pontok mellett energiat is elő kell állítani, ami főleg épületek és különleges egységek gyártásához és működtetéséhez szükséges. A játékban az egységek osztagokba vannak szervezve, és ezeket lehet irányítani. Az osztagok kaphatnak utánpótlást, és tagjai fegyverzetét mindenki saját ízlése alapján állíthatja össze. Ezzel a készítő előtérte, hogy még az alap egységeket is szakosítani lehet valamilyen feladatra (pl. tankelhárító), sőt, a fegyvereket egy osztagon belül is lehet

állítani. Ezzel a módszerrel könnyedén lehet például olyan Space Marine csapatot készíteni, amelyben van két mesterlövész és két lángszórós, vagy három sorozatvetős és egy lángszórós. Itt fontos kiemelni a tankokat, amelyek egységei jelennek meg a játékokban.

A morál megvalósítása is a legjobbak között van, amit valaha láttam. A dolog lényege az, hogy van néhány fegyver, amelyet kifejezetten arra terveztek, hogy csökkentsék az egységek morálját. Ilyen a mesterlövészpuska, a lángszóró és a tűzéréség. Ha valamelyik egység morálja eléri a nullát, akkor annak harci képességei nagyját esnek, elmentelezésésként viszont gyorsabban tud mozogni, így a játékosnak lehetősége van az osztagot kilönni a tűzvonalból. Fontos megemlíteni, hogy a gép ekkor sem veszi át az irányítást az embereitől, mert ez rendkívül idegesítő lenne.

A morál alkalmazásának az a módja új és várhatóan jól használható taktikai elemet visz a Dawn of Warba, mivel akár azt is meg lehet tenni, hogy a támadás helyett először „megpuhítjuk” az ellenséges osztagokat tüzérségi tüzérel vagy mesterlövészekkel, és csak utána rohanjuk le őket.



Hősök



Mindenkinek oldalán van egy hős, aki sokkal erősebb, mint a hagyományos egységek, a többi egység harci képességei és morálja növekszik, ha egy hős közelében tartózkodnak.

A játszható hősök a következők:

Force Commander (Space Marines), Warboss (Ork), Farseer (Eldák) és a Chaos Lord (Chaos Space Marines). Minden hősnek vannak különleges képességei. Ilyen például az, hogy a Force Commander tűzérzéki tüzet vezényelhet az orbitális pályán keringő hajókról a császár ellenségeire.

A hadjárat.

Csak egy hadjárat van, amelynek során a kifejezített a játékhoz létrehozott Space Marine renddel, a Blood Ravenekkel kell egy ork lázadást leverni. Hamarosan kiderül, hogy a lázadás csak kis része egy nagyszabású tervnek, amelybe hamarosan az Eldák és a Káosz erő is bekapcsolódik. A hadjárat során a mi irányíthatjuk a főhőst, Gabriel Angelost, aki a Blood Ravenek vezetője és hűséges tisztja, a könyvtáros (azaz psi képességekkel rendelkező) Isador Aklost. A kampány során Gabrielnek és Isadornak meg kell küzdenie a barbár Orkokkal, a titokzatos Eldákkal és a Káosz erővel is.

Többjátékos mód. A hadjáratról eltérően itt mind a négy oldallal lehet játszani. Legfeljebb nyolcan játszhatnak ebben a módban helyi hálózaton vagy interneten keresztül GameSpy támogatással. Itt a már megszokott módok és a bajnokság is elérhető.

Mindenkinek lehetősége lesz arra, hogy kedve szerint változtassa meg osztaga színeit, zászlóját és nevét.

Egyéb információk.

- Az ork épületek repülőek dobják le, és utána dolgozók végzik a végzerelést.
- A játék nagyon véres és brutális: pl. van egy ork egység, amelyik felkapja az ellenséget, és körülírt szél szétfűrészezi. A Warhammer 40000 világába beillik ez a fajta brutalitás, azonban az erőszakos játékok ellenzői könnyen céltáblát csinálhatnak a Dawn of Warból.
- A kő-papír-olló rendszer még nem teljesen ismert, de az már biztos, hogy a harctéren a gyalogosok hemzsegnének majd, és a tankok nagyon ritkák lesznek. A nagyobb egységek pontosan emiatt leginkább hasonló egységgel támadhatók (tank tank ellen) kivéve, ha a gyalogosok között van rakétás is.
- A tankoknak alapból van egy fő és legalább két kisebb lövegvere (ezek a képeken jól látszanak), de tovább is lehet fejleszteni megfelelő mennyiségű requisition-pont ellenében.

A Space Marine-okat be lehet rakni ún. Drop Podokba, amelyeket a bárhova le lehet dobni a térképen, így a



Játszható felek

Space Marines

Ezeket a harcos-papokat az emberi birodalom uralkodójának (ő az Istencászár) védelmére hozták létre évezredekkel ezelőtt. Testüket beültették szarvakkal átalakított, és csatában (a felderítőket kivéve) energiapáncéljukat viselik. Mindannyian rendkívül harcosok, akik bárhol, bármikor bevetethetők a birodalom ellenségeinek elpusztítására. Vallásuk lényege az Istencászár feltétlen imádása. A hozzá intézett imák vártaik fel őket a káosz romló erejével szemben.



Chaos Space Marines

Ezek a harcosok is a birodalmat szolgálták egészen a Horus lázadásig, mikor is a Space Marine-ok két részre szakadtak. Egyik felük megtagadta a császár szolgálatát, és a káosz démonok által megazálk Horust követte. Bár Horus végül elbukott, számos harcos a mai napig él, és a Káosz Istenét szolgálja.



Orkok

Szintén harcosok, akik elsősorban pusztítani szeretnek, nem építeni. Gyakran előfordul, hogy konfliktus szítanak valamelyik világon, de nem jelentenek komoly fenyegetést a birodalomra nézve.



Eldár

Az Eldák ősi fajja rendkívül pszichikai képességekkel rendelkezik, hogy legyőzze ellenségeit. Valamikor hatalmas kiterjedésű birodalmat uraltak. Bár ezek az idők elmúltak, még mindig számottevő erővel rendelkeznek.



CCC



BLITZKRIEG 2

INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: ? • Fejlesztő: Nival Interactive • Web: www.nival.com

A Blitzkrieg komoly sikereket könyvelhetett el magának. Magától értetődő volt ezért, hogy a sikeres játékot hamarosan követni fogja egy folytatás. A készülő Blitzkrieg 2-ről, a fejlesztőket faggattuk...

Melyek lesznek a Blitzkrieg 2 játékmenetét érintő legjelentősebb változások az előző részhez képest?

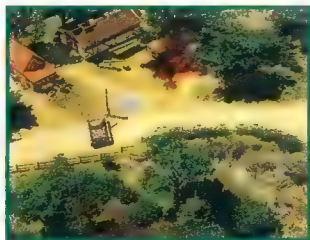
Az egyik legnagyobb változás a játékmenetben, hogy a Blitzkrieg 2 minden küldetése több elsődleges és másodlagos feladatot rejt majd magában, melyek összeköttetésben állnak a hadjárat többi küldetésével, ez számtalan új stratégiai lehetőséget jelent. A játékos kiválaszthatja, milyen típusú erősítést kapjon és mikor, ami nem csak az adott küldetésben nyújtott teljesítménytől (például egy vasútiállomás elfoglalása és megtartása), hanem a kampány korábbi küldetéseiben elért sikereinktől is függ. A küldetések során elért tapasztalati pontok szükségességes előléptetésünkhöz, ami lehetővé teszi, hogy minél nagyobb számú egységet küldhessünk harcra karrierünk előrehaladtával. Az eredeti játékhoz hasonlóan az egységek tapasztalati pontjai is növekednek, de a tapasztalat mellé ezúttal jóval több új képesség is társul. Emellett több RPG-elem is kerül a játékba. Megjelennek a valós történelmi személyiségek és néhány különleges alakulat (USA 101. légideszant hadosztály, Commandos).

Milyen egységekkel találkozhatunk majd a játékban?

A legtöbb egység, ami szerepelt az eredeti epi-

zódban, szerepelni fog a sorozat következő elemeiben is, ugyanakkor néhány új dolog is megjelenik: Hajók, motorcsónakok, újfajta gyalogos egységek, hősök, tankok és tüzérségi felszerelések, melyekkel korábban nem találkozhattunk. Mindent összevetve 300 különféle egység lesz a játékban beleértve az amerikai és japán egységeket is, valamint 60 féle gyalogos alakulat. Ugyanakkor néhány, az eredeti játékban is szereplő egység tulajdonságain is változtattunk: a mérnökök például már építhetnek bunkereket is.

Azt hiszem, a legtöbben egyetérteneek velem abban, hogy a német tankok klasszikusokkal erősebbek és ütőképesebbek a többi nemzet által harcra küldött

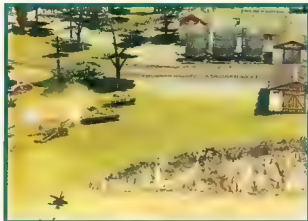


harcokociknál. A játszhatóság kedvéért gyengítetek-e rajtuk valamelyest, vagy esetleg a többi oldal kap valami hatásos ellenszert az acélmonstrumok ellen?

Nos, a német tankok valóban aránytalanul fejlettebbek voltak, de nem csak az eredeti Blitzkriegben, hanem a való életben is. Mi egyedül a történelmi hűséget tartjuk szem előtt – akárcsak az összes többi, a játékban előforduló jármű és fegyver esetében. Hogy minél élethűbben ábrázolhassuk ezeket, minden résztvevő folyamatosan konzultálunk egy hadtörténésszel, a meretektől a tüzérről. A tank-kérdés ellensúlyozására ugyanazt a módszert alkalmazzuk, mint ahogy azt majd ötven évre a valóságban is tették: több szövetséges vagy szovjet tankra lesz szükség egy német legyőzéséhez. Menység vs. minőség. De számos más tankelhárító taktika is hatásos lehet, mint a vadászbombázók, a tankelhárító lövegek, vagy a tankrombolók bevetése. Így nem számít, melyik oldallal játszol, és mi az erőseged – minőség vagy mennyiség, nagyszámú lehetőség áll rendelkezésre terveld végrehajtásához.

Beszélnél egy kicsit bővebben a Blitzkrieg 2-ben megjelenő hősökről?

A második világháború híres szereplői és hadvezérei kerülnek majd a játékba, mint Pokryshkin,



Peter Churchill, Michael Wittman és még sokan mások. Minden hős különleges tulajdonságokkal felvértezett egység lesz. Például Peter Churchill képes lesz az ellenség uniformisába bújva átszivárogni az ellenséges vonalakon értékes hírszerzési információkhoz jutva így a játékost. Az ellenség szintén rendelkezik világhírű tábornokokkal, akiknek a képességét bele is kalkulálja saját stratégiájába, egyszóval nem árt vigyázni.

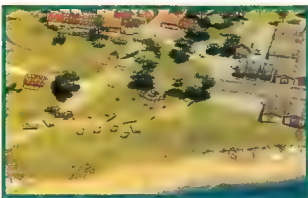


Nyilvánvalóan a három, az eredeti játékban is megjelenő oldallal (szovjet, német, szövetséges) újra találkozhatunk... De vannak-e terveitek újabb hadviselő belktatásáról (japán például)?

Jelen pillanatban négy játszható oldalt tervezünk: német, brit, szovjet és amerikai. A csendes-óceáni küldetések megjelenésével így a Blitzkrieg 2 már a második világháború összes hadszínterét le fogja fedni. Biztosan lesz a játékban japán oldal is, de csak mint ellenség az amerikai hadjáratban. És néhány küldetésben játszhat az amerikai hadsereg részét képező olasz csapatok ellen is.

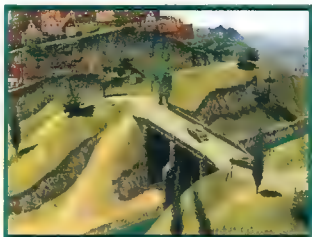
Milyen történelmi alapú ütközeteket terveztek a második részben, amelyekkel nem találkozhattunk a Blitzkriegben?

Akárcsak az eredeti játékban, a küldetések leg-többje valós második világháborús ütközetek alapján készül. A hadszínterek számának növekedésével számtalan új lehetőség nyílt meg előt-



tűnk, mint például a Fülöp-szigetek, Okinava, Mandzsúria és egyéb, a csendes-óceáni hadműveletek során elhíresült csatát. Ugyanakkor az Európai Hadszíntér is jó néhány olyan csatát tartogat még, amelyek kimaradt az előző részből: Szevasztopol, Szicília, Bastogne, Koenigsberg.

A játék grafikus motorja marad az előző epizódé, vagy változtattok valamit ezen a téren?



Teljesen új motort fejlesztettünk a Blitzkrieg 2-höz. Mindenek előtt teljesen háromdimenziós lesz a játékban minden, beleértve a tájat, a katonákat, az épületeket, melyek száz százaléki körbejárhatók lesznek. Sokkal több animációt használtunk fel minden katonához, járműhöz és objektumhoz. Eltérő napszakokat is alkalmazunk, így a küldetések egyaránt játszódhatnak nappal, hajnalban, szürkületben vagy éjjel. Mindezen felül még jó néhány egyéb részlet teszi a játékot még életszerűbbé. A kezelőfelületen is javítottunk, ami így még egyszerűbb és könnyebben használhatóbb lett.

A nehézségi szintek az előző részben nyilvánvalóan sikerültek, változtattok valamit a jól bevált rendszeren?

Nem, maradunk a jól kiegyensúlyozott nehézségi szinteknél. A szokásos „easy-medium-hard” beállítás mellett a játékos saját stílusához igazíthatja a játékmenetet. Aki kihívásokat keres, végigjátszhatja a nehezebb küldetéseket az összes másod-

lagos feladat végrehajtásával, aki minél kevesebb kockázattal szeretne végigrohanni a hadjáraton, az választhatja az egyszerűbb küldetéseket.



Javítottatok-e valamit az egységek útkeresésén?

Komoly figyelmet fordítottunk a játéknak erre a részére. Egy egység célba juttatásával eddig sem volt gond. Azonban, ha több egységet küldtünk ugyanarra a pontra, gyakran „dugók” keletkeztek, ezt igyekeztük elsősorban kijavítani. Az egységek automatikusan a legrövidebb és leggyorsabb utat választják a célterület eléréséhez. A másik újítás ezen a téren, hogy a formációban mozgó egységek azonos sebességgel haladnak majd (a tankok így alkalmasint lelassítanak, nem hagyják le a gyalogságot). A formációba rendezett egységek, harc esetén a legalkalmasabb pozíciót veszik fel a játékos kérésére.

Tudnátok esetleg mondani valamit a várható gépigényről?

Nagy vonalakban. A jelenlegi gépigény csak közelítőleges, ami a fejlesztés későbbi fázisaiban még könnyen megváltozhat. A jelenlegi rendszer-



követelmény a következő: Minimum követelmény – PIII 800, 128 MB RAM, GeForce2 MX videokártya 32 MB, valamint 2 GB szabad hely a merevlemezben. Ajánlott – PIV 2 GHz, 256 MB RAM; GeForce 3 videokártya 64 MB RAM.

Előreláthatólag mikor kerül a boltok polcra a Blitzkrieg 2?

A játék kiadását 2005 első negyedévére tervezzük. Szükségünk van egy kis időre még minden apró részlet letisztázására

Köszönjük az interjút!



Downloaded from <http://ajphaphysiol.physiology.org/> at University of California, San Diego on September 11, 2015



Any City Noise Vexing?

INFOBOX

- egyszerű, gyors felépítés
- könnyű lepakolni
- nincs kellő rendszeres ártalom
- 30-100 éra játékidő

Visszatérve a lényegre, a programban eleven, élő, lüktető világba, Albionba cseppenünk

Nem sok olyan játék jelenik már meg Idén, amelyik megdobogtatná a szívemet, de eszemben sincs panaszkodni, mert nekem elég lesz ez a néhány... hiszen mindegyik olyan, hogy hosszúnapiakra is lebilincselhet, és így is gondot okozhat majd az evilági életem hétköznapijait koordinálni. Ezen programok egyike a Fable (néhai Project Ego), amelynek fejlesztői között szülőatyaként Peter Molyneux-t is megtaláljuk, s lássuk be, ő aztán tudja, mitől alél el a játékos, pedig eddig szerepjáték készítésére nem is vállalkozott soha...

Peter Molyneux



Az 1987-ben, Les
Edgarral alapított
cége, a Bullfrog leg-
enda. Molyneux pon-
tosan 10 évre rá
hagyta ott a céget,
és megalapította a

és megalapította a Lionheadet. Peter tagadhatatlanul a játékipar egyik zsenije, nekem személyes kedvencem (Kaptam már tőle pusztát is, juhéjj!). Néhány a legjobban sikerült címéből: Black & White (2001), Dungeon Keeper (1997), Populous (1989). Ez utóbbiból több mint négymilliárd adtak el...

Hogy ebből a fiúból rettegett, félelmem nem ismerős márcus, törékeny csontú, ám óriási tudású mágus, kísérint mindenhez értő kalandozó vagy éppen valami más világ, rajtuk áll. Véggigkísérhetjük életútját, alakitathatjuk sorát, és részt vehetünk a világ sorsának alakításában is, hiszen tetteinkkel befolyásoljuk majd azt. Ám bármint is tesszél, Albion birodalmában (töled függetlenül is zajlik az élet, lesznek más hősök, terjednek a hírek, kalandra hív a szél, s mégis dönthetsz úgy, hogy elveszed a falu legjelesebb lányát, családod alapítasz, és nem foglalkozol az egészessel. Na, de miért tennél ilyet?! Mi lesz akkor a világot megmentésének apró, de hatékony feladatával?)

„Sosem vagyok elégedett a játékaim kinézetével, designerként mindig egyre többet, többet és többet akarok.”
Peter Molyneux

Szerepjáték. Mostanában valahogy a szerepjátékok nagy része sajátos hack&slash-e fajult, és a tisztelni való kivételtől eltekintve ezek a programok jó-részt különböző küldetések

vagy csupán az előrelépés okán elkövetett harcolásból, egyre jobb tárgyak szerzéséből és a féltetlen válásból áll, ráadásul a játékmenet is néhány mellékszálról eltekintve többnyire lineáris. A kategóriák lassan összemoldódnak: ha egy hack&slash-ben már van kis tartalom, akkor RPG-nek titulálják, és rohanó világunkban kevés fejlesztő szánja rá magát igazi, klasszikus szerepjáték készítésére, sajnos. Ezért volt meglepő, amikor 2002 májusában bejelentették ezt a készülő, új generációs, akciós, ám ennek ellenére határozottan SZEREPJÁTÉKOT, amelynek ötletei ráadásul olyan ember elméjéből pattantak ki, aki még sosem csinált ilyet. Ám hamarosan kiderült, Peter Molyneux nem azért nem fejlesztett szerepjátékot azelőtt, mert nem voltak ilyen

Friss pletyka



Az MCV július elején adott közre egy hírt arról, hogy több cég is megkérte a Lionhead Studiót. Az érdeklődők közt van állítólag a Microsoft, az Activision és az Eidos is. Azt lapunk leadásakor még nem tudni, mi az igazság a pletykából. Peter Murphy, a cég egyik vezetője azt nyilatkozta, helytelen lenne bármit reagálnunk egy ilyen alaptalan hírre, de ennek ellenére nem cáfolta azt... A Lionhead jelenlegi fejlesztései: Fable, The Movies, BC.



helyeken rajonganak érte, míg máshol félelmet keltő kalandor.

Aki már biztosan tudja, mit akar, az beemelhet a megfelelő szentélybe, ahol különböző rituálék után egyértelműen a Jóság illetve a Gonoszság útjára térhet (akkor is, ha már elindult a másikon).

A fejlődés útja. Három fő jellemző határozza majd meg hősöd tulajdonságait. 1. Az erő [strength] – közelharc és a kapcsolódó fegyverek használata, fizikum, 2. az ügyesség [skill] – íjak, távolsági fegyverek használata, lopakodás, tolvajlás stb. és 3. a mágiahasználat [will]. Ahogy hősünkkel alkalmazzuk ezeket, különböző típusú tapasztalati pontokat kapunk, melyekből „vásárolhatunk” különböző aktív és passzív képességeket.

Az erőből nyert pontokat például „költeljük” a szívósság, az egészség vagy a fizikum erősítésére is, míg az ügyesség esetében a sebesség, a pontosság vagy a furlang kerülhet szóba.

Majd ha valamit már eléggé magas színűre emelünk, akkor ott újabb lehetőségek merülhetnek fel. Mindez egyébként kihat majd a külsőnkre is, ám itt semmi nem végleges. Ha a harcban edzett ifjú később a mágia útjára tér, akkor duzzadó izmai lassan elapadnak... És mielőtt megkérdeznék, igen, ahogy peregne hősünk életé-

Saga lesz belőle?!

Igaz, a Fable még meg sem jelent, ám Peter Molyneux egy interjúban elkönyaltotta, hogy akárcsak a Black & White-ot, ezt a játékot is folytatásosra, négy részesre tervezi. Elmondása szerint a második Fable design már kézen van, de a harmadik és a negyedik rega tervei is összeráltak már a fejében. Peter azt is elmondta, nem szeretné, hogy bármelyik játékának tesztjében elhangozzon az „akárcsak az előző részben” kifejezés, ezért azt ígérte, a változások minden esetben forradalmiak lesznek.



ambíciói, hanem mert régen nem voltak meg azok a lehetőségek, melyekből megvalósíthatta volna álmait. Végre, eljött ennek is az ideje, még ha most is kell kőtnie alkukat a nemes cél érdekében!

Jó vs. Gonosz? Albion világában tettéi határozzák meg azt, hogy jellemmed az örök ellentét melyik oldala felé mozdul el. Egy ártatlan ember megölése egyértelműen gonosz cselekedet, aminek bizony híre is megy, ezért a környéken elkezdnek tölled félni, vagy éppen megtámadnak. Minél többször teszel rosszat, illetve jót, annál inkább változnak majd külsőd olyan jegyei is, melyeket nem, vagy csak részben fedhetsz ruhaneművel. A gonosz karakterek idővel apró szarvakat növesztenek, míg a jókat különleges aura veheti körül, s ha megállnak, apró pillangók repkednek körülöttük. (Gondolom, a Black & White-ből ismered.)

Amíg azonban hősünkön ennyire nem egyértelmű, milyen is (és ez szerencsére igen hosszú folyamat eredménye), a falvak lakói híre alapján ítélnek meg őt, illetve indulhat tiszta lappal is, sőt előfordulhat, hogy egyes



„Az én hősöm kifejezetten jóképű, imád a nőkkel beszélgetni és számos felesége van birodalomszerző, így egyik városban sem magányos.”

Andy Robson (tesztelő)

nek percei, úgy öregszik majd, s végül meghal. Ekkor egyet tehetünk, emléket megörzítve új játékok kezdünk, amelyben nagy valószínűséggel minden egész másként történik majd, mert a történet befejezése nyitott!

Most akkor ki a fejlesztő?



Gondolom, kicsit zavaros lehet, hogy ha a Big Blue Box a fejlesztő, akkor én miért beszélnek ennnyi Molyneux-ról és a Lionheadről. A válasz egyszerű, az 1999-ben Simon Carter, Dene Carter és Ian Lovett által alapított BBB a Lionhead Studios első „szatelit” fejlesztő csoportja.



Mesés Mesterséges Intelligencia.

Tagadhatatlan, amiben

Peter Molyneux keze benne van, ott általában (sajnos a Dungeon Keeperben gyenge volt) az AI-ra nem lehet panasz. A tavaszi GDC

2004-n Peter részletesen bemutatta készülő projektjeinek mesterséges intelligencia-típusait.

Nem csak Xboxra?

„Nem lenne szabad, hogy ez a program csak konzolon jelenjen meg!” – „hangzott el” a tavalyi késő őszi internetes fejlesztő traccson, és erre a válasz ennnyi volt: „már puhituk a kiadót, hogy engedélyezze a PC-s verziót is”. A hír akkor reményt csepegtetett a PC-s szerepjátékosok szívébe, de hivatalos bejelentés azóta sem volt.



már ismert, tisztelettel övezett kalandozók körül gyerekreagráll, s köztük néhányan próbálhatják utánózni imádoottjuk mozdulatait, sőt akár öltözkézt is!

A gyerekekről jut eszembe: Peter Molyneux tavasszal egy interjúban említette, hogy azért mindent itt sem lehet, például a játékban tilva van, hogy a gyerekeket bárki megölje. Ám mivel a kicsik csak a városokban és falvakban vannak, ezt úgy oldották meg, hogy ezekhez a zónákhoz kapcsolatlan alkalmazzák a tiltást. A fejlesztők legnagyobb meglepetésére ekkor a tesztelők egy része kitálalta, hogy a településeken kívülről, éjjel végez a gyerekekkel...

Mi lesz ebből? Cikkemből bizonyára kitűnik, áhítatos tisztelettel és rajongással várom a Fable-t, ráadásul egyáltalán nem vagyok biztos benne, hogy képes lesznek kibírni a PC-s verzió megjelenéséig, inkább veszek, vagy szerzek köcsönbe egy Xboxot, és idén ősszel elköltözöm kicsit Albionba...

A programmal kapcsolatban egyetlen bánatom van, nem játszhatnak női karakterrel, és valahogy nem vigasztal (sőt), hogy a kezeim között érett férfivá, majd később aggá váló hős akár női ruhákban is járhat.

Lily

„Játszani nagyszerű dolog, én is imádom, de sose feledkezzetek meg arról, hogy odakint a valódi világ vár rátok!” Kevin Watt (tesztelő)

A Fable-ben reaktív AI szerepel, ami azt jelenti, hogy a környezet a karakter aktuális állapotának (beállítottság, ruházat (!), hírnév stb.) megfelelően reagál. A bemutatóban szereplő karakter viharos szerelem után nőül vett egy lányt, majd miután hazatért, vetködni kezdett, s ekkor a testére tetovált, ijesztő kép miatt hitvese sikítva világáig szaladt, és soha többé nem tért vissza. Ugyanakkor a falvakban

Linkalánc

- www.lionhead.com
- www.bigsbluebox.com
- [alterego.lionhead.net](http://www.alterego.lionhead.net)
- www.lhtimes.com

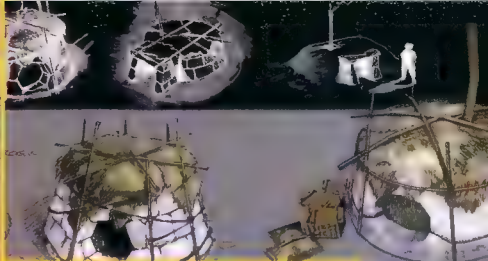


PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

rû játékok – LILA

LILA DVD adathordozón

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - Hamarosan megérkezik - PIROS: Újdonságok / top akciók - ZOLD: magyar nyelvű játékok - LILA: DVD adathordozón



A jövő otthona, panorámaablakkal



Intelligenciát sugárzó, magas homlok

NO NAME WAR

INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: ? • Fejlesztő: AMC Creation • Web: www.amc.ro



- 3 kampány
- részletgazdag látvány-világ

Jó néhány évvel az után, hogy Mad Max elporoszkált V8-asán a végeláthatatlan sivatagba, az armageddontól teljesen kimerült és lakhatatlan földről jóformán az utolsó ember is felkerekedett, hogy más, valamivel lakhatóbb planetákon rendezkedjen be hosszabb tartózkodás végett. Még több évvel később a telepések egyik hajója kényszerleszállást hajt végre hajdani otthonuk közelében. Ezen a ponton veszi kezdetét a román illetőségű AMC Creation stratégiájának túlzott eredetiséggel éppen nem vádolható története.

A szereplők. A No name warban három eltérő mentalitással és technológiával rendelkező oldal csapatait vezethetjük harcba. A ktoniakat az emberi faj a földet elhagyni kényszerül, és más naprendszerekben otthont kereső egyedei alkotják, valószínűleg a jól bevált szokás szerint ők jelentik majd az arany középutat a másik két fajjal szemben. A kloona klónozott egységei egy központi agy parancsára cselekszenek. Elvakultságuk ugyanakkor fejlett technikával is párosul. Végül a qualdarok nomád életmódot folytató népet szintén egy humanoid faj alkotja, amely azonban technológiai felkészültség terén messze elmarad a másik két konkurens oldalról. Ebből is látszik, nincs mostanában túl sok újdonság a nap alatt, hiszen az ímént felsorolt három faj analógiát szinte minden manapság megjelenő RTS-ben megtaláljuk. Szemmel láthatóan – akárcsak a kerettörténet esetében – a játéknak nem ez a szegmense fogja kiemelni az AMC Creation játékát a többi hasonló alkotás közül. Az egységfejlesztés sem maradhat ki természetesen a játékból. A veterán mesterlövész például sokkal nagyobb területet lát majd be, és sokkal tovább lesz képes álcázva maradni zöldfülű társánál. Ezen felül, minél gyakrabban használ valamelyik egység egy fegyvert, annál biztosabban kezeli majd azt.

hadszintén a napégette sivatagoktól a fagyos sarkvidékekig terjed majd ki, mely területeken a változó évszakoknak megfelelő időjárás viszonyok uralkodnak majd: köd, homokvihár, szakadó eső. Emellett a program fejlesztői szemképrázató fényeket és árnyékokat ígérnek, a képek alapján úgy tűnik, nem alaptalanul.

Kellemes posztapokaliptikus kikapcsolódás reménye. A három, kerettörténettel összefűzött hadjárat mellett lesz skirmish mód és néhány többjátékos lehetőség is, mint például a kooperatív játékmód. Ezt választva akár hárman is játszhatunk egy oldalon, így amíg egyik társunk a gazdaság életben tartására összpontosít, egy másik pedig a bázis védelmi feladatokat látja el, mi semmitől sem zavartva szüntelenül támadhatjuk az ellent. A játék ideális futtatásához két gigahertz-en duruzsoló processzor ajánlott, de gondolva a szerényebb konfigurációkkal rendelkezőkre, az effekteket és a felbontást minimálisra véve már egy PIII-800-on is tehetünk kirándulást az AMC Creation programjának univerzumában. A No name war várhatóan a Total Annihilation és az Earth 21XX sorozat rangjainak okozhat majd kellemes percek. Habár nagyon úgy tűnik, a játék semmi korszakalkotó ötlettel nem büszkélkedhet, remélhetőleg élvezetes és még inkább látványos programhoz lesz szerencsénk. Persze, csak ha valaki időben felkarolja a projektet, a megjelenés ugyanis már lassan egy éve csúszik, a kiadó kilitéről pedig még csak kőszá hírek sem láttak napvilágot

Fák, virágok, fény. A grafika ellenben kifejezetten tetszetősnek ígérkezik. A képernyőn egyszerre több mint 100000 poligon kaphat majd helyet. A



MEDIEVAL LORDS

INFOBOX

Kategória: stratégia • Kiadó: Digital Jesters • Fejlesztő: Monte Cristo Games • www.medievallords.com



A stratégiai játékok kategóriáján belül érdekes, sokak által kedvelt „alfajnak” számítanak azok a programok, melyekben az ellenfél legyőzése mellett egy város felépítése, vagy legalábbis mindennapi életének egyengetése is a stratégia feladatai közé tartozik. Ezt a műfajt szándékozik erősíteni a Monte Cristo Medieval Lords című munkája, melyben először szabadulhatunk meg a négyzetláncoktól, és végre teljes szabadságban, 3D-ben építhetjükünk!

A tervező szabadsága. Kétségtelen, hogy az első szembetűnő tény a Medieval Lordsszal kapcsolatban a 3D-s megjelenítés. Ez egyfelől impozáns, másfelől viszont nagyban megkönnyíti a város épületeinek felhúzását. Mivel a küldetésekben nem építhetjük egy végtelen síkság közepére, fontos törekednünk arra, hogy a város minél célszerűbben nőjön ki a földből, ehhez pedig az épületek optimális elhelyezése elengedhetetlen. Ráadásul nemcsak abba szólhatunk bele, hogy hol készítsa a kovács a fegyvereket, hanem abba is, hogy műhelye milyen magas, széles és hosszú legyen. Különösen fontos szerephez jutnak a falak. Lehet erős seregünk, de sok esélyünk nincs egy ostrom ellen, ha településünk körül nem örökökre rendíthetetlen kőfalak. Itt is meghatározhatjuk, hogy milyen vastag és magas legyen a fal, és természetesen az is rajtunk múlik, hogy milyen alakzatban öleli körül városunkat.

Érdemes lesz figyelembe venni a terep viszonyait is. Ahol természet alkotta magaslatokkal – magyarul: dombbal – találkozunk, oda egyfelől ügysem lehet sok épületet felhúzni, másfelől viszont az ilyen térségekben elegendő egy alacsony, következésképp olcsóbb és gyorsabban elkészülő fal.

Ha művünk elkészült, akár azt is megtehetjük, hogy teljesen „rázomolva” a városra egy polgár szemszögéből gyönyörködjünk alkotásunkban.

Víz, élelem, biztonság – mi kell még? Nagyon szép és jó egy hatalmas, biztonságos város, de ennek megszületéséhez pénzre van szükség; ha pedig a

városka kinőtt a járókából, akkor lakosai egyre magasabbra teszik az igény szintet. A falak, az épületek felhúása, valamint a katonaság toborzása természetesen mi másomnál, mint a pénz. A pénz az adókból folyik a kasszába, tehát minél nagyobb a városunk, annál dinamikusabban fejleszthetjük. Pénzen csaknem minden kapható, de ha nem akarunk arra ébredni, hogy lázongó polgárok holmi lincseléssel fenyegetve hajgálják fátylakkal házunk tetőjét, nem árt, ha gondoskodunk a megfelelő élelem- és vízellátásról. Szintén a polgárok elégedettségét javítja a védelem nevű paraméter magas értéke, mely a falak, valamint a vádóserg erejével párhuzamos. A stratégiai játékokban megszokhattuk, hogy a műszaki fejlődéshez a kovácsműhelyben, a barakkokban, az öntődékhöz kattintgathatunk mindenféle ikonra, és ennek hatása a hadsereg hatékonyságában csapódik le. A Medieval Lordsban ezzel szemben minél nagyobb, terebélyesebb a város, annál jobban fejlődik a tudomány is, mely magas szintjét maguk a polgárok is igénylik. Nagyon látványos, mikor az építők már nemcsak csákányt és emelőket, hanem akár léghajókat is bevetnek a kövek megmozgatásához.

Irgy szomszédok. Ha városkánk szépen gyarapodik, szomszédinkat is egyre jobban emészt majd a sárga irigység, így előbb-utóbb nem áttalnak majd hadakat küldeni ellenünk. A mi seregünk erősségét szintén a technológiai fejlettség, méretét pedig a város népessége határozza meg, de minden esetben bőleőbb, ha a falak biztonságában várjuk be az ellenség támadását. Persze nem muszáj nekünk sem felötennünk a jó fiúk gúnyját, vagyis mi magunk is kezdeményezhetünk háborúkat. A programot az ószre ígéri a kiadó is, és ha hihetünk a hangzatos tartalmi ígéreteknek, könnyen lehet, hogy az ósz egyik sikerjátékává futunk össze a boltokban.

Trasher



TOP SPIN

INFOBOX

Kategória: sport • Klado: Atari • Fejlesztő: Power and Magic • Web: www.atari.com



- Realisztikus pályamodellezés
- Addiktív multiplayer mód
- Karrier mód, saját játékos készítése

...és akkor Joe Marshall jól... Mostanában egyre több a multiplatform fejlesztés, sok program eleve több gépre készül el, de vannak olyanok is, amelyek bizonyos idő elteltével kerülnek csak átírásra. A Top Spin már 2003 végén megjelent, igaz, akkor még csak Xboxra. A péccések etalon teniszprogramja a már-már legendás hírnévű Virtua Tennis az egykoron szebb napokat is látott Sega Istállójából, ám uralkodása ez év szeptemberében veszélybe kerülhet, mert a fekete doboz tulajdonosai között elsőprő sikert arató TS (nem, nem a TeleSport) őszi eljövételével igazán emberére akadhat. Előre leszögezném, hogy Hugo, LaWMan és Jomagam még e kissé rendhagyó stílusú bemutató írásakor is ezt a kiváló programot nyújtójjuk Law boxán, egyrészt, mert jó, másrészt pedig nem szerettünk volna csak a netes hírekre és sajtóközleményekre hagyatkozni – a saját tapasztalatokra épülő írományt így cseppnyit hitelesebbnek érezzük, mivel nem valószínű, hogy az irányításon kívül bármit is változtatnának a portolás során. S hogy ki is Joe Marshall? Egyik barátunk első karaktere, aki kosarasokat megszegyénítő testmérettel és hatalmas ütővel lett megáldva a keresztség során. Ráadásul képességet arra használni, hogy a mi idegeinket is a sárba tiporja karaktereink mellett vagy a meccs alatt, vagy utána.

Az átlad leesik. Na igen. Legalább így kellene kinéznie minden sportjáték-nak. Ha az ember először kapja (szem)lencsaevégre, és nem a TV közvetlen közeléből, akkor néhány ártatlan pillanat erejéig akár közvetlenség is hihe-ti a látottakat. Játékosként fel sem tűnnek a részletek, azok a finom aprósá-gok, melyeket észrevenni sincs időnk, hát még figyelni rájuk. Első alkalom-mal, mikor salakon játszottunk, csak egy jó adag idő eltelte után tudtunk tel-jes egészében a játékra összpontosítani, hiszen pillanatonként a „Láttad ezt!” felkiáltással tettük le a kontrollert. A labda pattanásának nem csak a helye látszott, hanem mindez apró, finom salakelhő kísérőben tette. A vo-nalakat a mérkőzés során szépen lassan elkezdte beborítani a vörös talaj, a játékosok labdához való tipikus csúszása után – amit ráadásul rettentően jól sikerült visszaadni, hiszen a delikvens ebből nem tud azonnal a másik irány-ba rohanni – szinte el is tűntetik az ott található földréteget. Mindezeket csak tetézi az olyan megoldások garnadája, mint például az ütő húrozásán talál-ható festések, a háló mozgása, mikor egy-egy ütés után ott landol a játé-

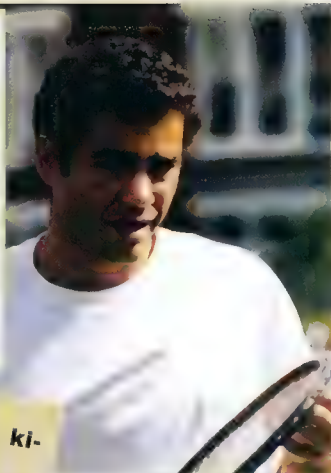
szér. A játékosok animációja néhány esetben átmenettől eltekintve rendkívül élethű (természetesen mocap), és ezek a kisebb hibák is inkább csak hirtelen irányváltáskor, esetleg a visszajátzások alkalmával vehetők észre. Apró-pó visszajátzások. Esetenként egyszerre akár négy kameraállásból is megtekinthetjük a legutóbbi labdamenetet, bár szabadon nem váltogatha-tunk a kamerák között, azt minden esetben a gép dönti el (mondjuk a Sen-sible Soccer-féle nézet nem kifejezetten nevezhető használhatónak, de leg-alább nem is látványos). (...) a hiányérzet csökkentése érdekében Hunor el is ment játszani! (...) a szülinaposnak mindent szabad... ..tehát, a kamera-nézetet a visszajátzások alkalmával nem, viszont játék közben tudjuk vál-toztatni. A (felülnézet-hátulról) közvetlítésekből megszokott kameraállás mellett, a játékos mögül szemlélhetjük a közeledő labda bűvös pörgését. A hangulatot a háttérzajok: a szurkolói közbekiabálások, a labdamenet hos-zsától és a szép technikai megoldásoktól függő taps egyszerűen lelthatat-lan élménnyé teszi. Ráadásul mindezt a Dolby Digital támogatásnak hála tel-

jes egészében térhatásának élethetjük meg, még majdnem azt is megmondhatjuk, hogy a bal oldal harmadik sorának negyedik székén űő hölgy kiáltozta be, hogy „Kürten kám án, áj lāv jū”.

A licencelt játékosok nem csak külsőre, hanem játékstílusban is emlékeztetnek a teniszcsillagokra. (Pl. Pete Sampras ...a szurkolóknak csak Pidi (inkább Pitti :D) erős szerva plusz röpte, mert az jó, avagy PPéért idézve: chupor). Ez azért is remek megoldás, mert a karaktergeneráláskor saját stílusuknak megfelelő játékost tudunk kreálni (bár néhányat nem neveznénk stílusnak, lásd fentebb), legyen szó bármely nem képviselőjéről, hiszen mindkét fél küzdelmébe belevethetjük magunkat – bár legnagyobb sajnálatunkra a vegyes páros lehetősége ki maradt a programból. Nem

Pete Sampras

A tenisz koronázatlan királya igen fiatalon, mindössze hét évesen kezdett el teniszezni Pete Fischer edző irányítása alatt. A rendkívüli tehetséggel megáldott srác olyan későbbi nagy nevekkel mérhette össze tudását a junior bajnokságokon, mint Michael Chang, Jim Courier vagy éppen a későbbi nagy elmentél, André Agassi. Fischernek oszlopos szerepe volt Pete látványos, és egyben igen hatékony játékának kialakításában – Pete „Pisztoly” Sampras mára legendás szerva-röpte játéka és egykezes fonák keresztülei mind a kiváló edző munkáját dicsérik. Profi pályafutása során Sampras 14 Grand Slam győzelmet szerzett, és szintén egyediként a világon 1993 és 1996 között hatszor zárta az évet világegyesítőként.



„Na, igen. Legalább így kellene kinéznie minden sportjátéknak.”



csak a játékosok, hanem a környezet is próbálja modellezni a valóságot, ezért például a Roland Garros-n a bíró ffransziájul beszél, (...Robredo neve francia akcentussal, hmm... ezek a franciák előbb-utóbb torokgyilkban fognak meghalni :D), de az out itt is out, persze mindig más hangon, hiszen nem klónozták a bírót, bár néhányuk nagyon nagy fájdalmat érezhetett ennek a mondatnak a kimondásakor. A salakon lehet csúszni, a műanyag pálya gyors, a fűvön néha nem úgy pattan a labda, ahogy azt az ember elképzelné. Az adott pályatípusokon más és más tulajdonságok



jelentenek előnyt, így nincsenek túl erős karakterek (kivéve Joe Marshallt, áldassák az ő Szent Útját).

Értezőlegesen már említettük a saját karakter készítésének lehetőségét. Itt ajánlott előre eldönteni, milyen típusú játék áll közel a szívünkhöz, mivel a biográfiai tényezők beállításai után (magasság, arcforma, frizúra stb.) a három alapstílus közül választhatunk: erős, technikás valamint védekező játékban leszünk a legjobbak.

Ezzel indul a karrier mód, ahol megfelelő tréninggel finomíthatjuk képességeinket. Persze minden pénzbe kerül, akárcsak mondani creditbe, amiért trénerket, ruhát, cipőt és egyéb kegyeszeket vehetünk. Persze, az ellenértékét meg is kell keresnünk valahol, amit szponzorok megnyerésével illetve tenisztornák pénzdíjaiból tudunk előteremteni. Tehát építhetjük saját kis karrierünk, ahol is a cél nem más, mint a ranglista első helyének megszerzése, s bizony, amíg azt elérjük jó sok időnk fog lefájdózni az izgalmas játszmák oltárán.

A meccs után találkozzunk... mondja Joe Marshall. Egy teniszező számára a lehető legrosszabb halálánemet választás – megállt benne az út – de emléke örökre velünk marad. A több percig tartó labdamenetek, a fekete gazella (copyright by SakmaN) vizet fakasztó ütése mind-mind olyan momentumok, melyek számunkra élvezetessé, felejthetlenné tették a Top Spint. Nálunk elfoglalta mé-

tő helyét a dobogón, s a polcunkon a gyűjteményben egyaránt.

Hugo, Hunor, LaWMaN



Anna Kournikova

Az 1981. június 7-én, Moszkvában született hölgy hamar belepótta magát a teniszt kedvelő férfiak körébe, meg az azt nem kedvelőkébe is, de az egy másik történet. Anna öt éves korában kezdett el foglalkozni a tenisszel, majd 1992-től Nick Bollettire akadémijára került Floridában. Szinte mindenki egyetértett abban, hogy kimagasló tehetséggel van megáldva, s nagy karrier elé néz. Profi pályafutását ennek megfelelően kezdte. A negyedik fordulóig jutott élete első Grand Slamjén, a '96-os U.S. Openen, és az elődöntőbe verekedte magát a '97-es wimbledoni bajnokságon. Azonban a későbbiekben nem igazán emelkedett ki a többiek közül, hibába került a világ-ranglista első tíz helyezettje közé. Eddigi egyetlen Grand Slam győzelmét párosban, Martina Hingis oldalán érte el 1999-ben Mostanszink inkább divatlapok hasábján és a különféle pletykákban hallhatunk róla leginkább. Kár volt érteni, azonban köszönjük, amit a teniszért tettél

Wolfenstein 3D

Az id Software bevezetőben is említett korszakalkotó csodája 1992-ben nagy botrányt kavart. Egyfelől az alkotók nem spóroltak a parancsoklével (mai szemmel nézve az már igencsak megmosolyogható), másfelől pedig a németek felháborításnak találták, hogy a fejlesztők ilyen régi sebeket feltépve igyekeztek a korábbi ellentétekből hasznot kovácsolni.



ritkaságszámba megy a PPSH, pedig ezt a csodát előszeretettel hasznosították a második világháború idején. Mindez megannyi gránátnál, aknával és persze Molotov-koktéllal egészül ki, melyekkel lehetőség nyílik tüzet gyújtani, és nagyobb terü-

Joszif Visszarionovics Sztálin (1879-1953)



A grúz származású szovjet diktátor egész fiatalon kapcsolódott a munkásmozgalomhoz, amiért többször bebörtönözték vagy száműzték. Több álnéve is volt, de 1913-tól a Sztálint használta (eredeti neve Dzsugasvili). 1917-ben részt vett az októberi

forradalomban, majd a polgárháborúban. 1922-ben, Lenin halála után az SZKP KB főtitkára lett, majd fokozatosan egyre keményebb diktatúrát vezetett be, mely a második világháború után tetőzött igazán. Ellenséget válogatott kegyetlenséggel, mondván: nált indokkal tüntette el a föld színéről



teket a földdel egyenlővé tenni. De érdemes jól meglontolni, hogy mit cipelünk magunkkal: a fegyverek ugyanis méretüktől és súlyuktól függően lassítják sebességünket, ami egy ütközetben, vagy meneküléskor akár döntő tényező is lehet.

Éppen ezért az alkotók nem limitálták a cipelhető harci eszközök számát, maximálisan ránk bízva ezzel a döntést. Manapság majdhogynem megszokottnak számít, de azért érdemes megjegyezni, hogy ezúttal is bepattanhatunk különféle járgányokba – sőt, még metrót is vezethetünk, miközben természetesen lövése is lesz lehetséges.

Bajosabb kérdés azonban az ellenségek megoldása. Egy Doom-

szerű öldöklésben nem lenne gond különféle változatos szörnyetgeket szerepeltetni, erre azonban érthető okokból a The Stalin Subwayben nem lesz lehetőség. A fejlesztők ezt a kérdést nagyon egyszerűen áthidalták: az ellenséges KGB-ügynökök valódi veszélyét az jelenti, hogy nem mindig az uniformisukban találkozhattunk velük, hanem előszeretettel álcázzák magukat civilek leszből támadva ránk. Mellettük persze különböző rangú katonák és örök igyekeznek megkeseríteni az életünket, és megakadályozni a bejutásunkat olyan he-



lyekre, ahol elméletileg nem lenne semmi keresnivalónk. Hogy a palettát tovább színesítsék, olykor néhány rosszarcú bűnözővel és különleges KGB-egységekkel is meggyűlik a bajunk – de az ölére kiképzett vérébakkal is jobb lesz vigyázni, mivel villámgyorsan próbálják átharapni a tarkunk.

Zárás. A The Stalin Subway nem egy már befutott motort használ. A GS Software időt és fáradságot nem kímélve saját, V8-ra keresztelt engine-t dolgozott ki, mely persze mindent tartalmaz, amit az új évezredben elvárhatunk – ezek közül is kiemelendők a víz, az árnyék és a tükröz-effektusok, valamint a világítás.

A mostanában netre kihegyezett programdö-



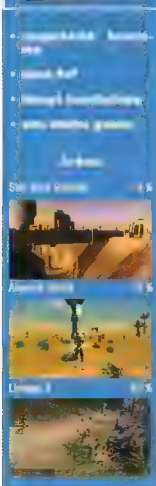
pingben úde színfoltot képvisel a The Stalin Subway, itt ugyanis a fejlesztők számára az egyjátékos mód jelenti az elsőbbséget. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne építenének hálózati lehetőséget a játékba, csak éppen nem ezzel akarják megváltani a világot és csak a szükséges, megszokott lehetőségeket kínálják. Mi tagadás, az is igencsak imponáló, hogy ezúttal olyan környezetben barangolhatunk, melyhez hasonlóra ebben a formában elegendig nem volt példa. Éppen ezért felelősen figyelmelemmel várjuk a jövő esztendő első pár hónapjának valamelyikében a boltok polcain landoló csodát, mely talán az egyjátékos FPS-ek új klasszikusává forr ki.



CITY OF HEROES

INFOBOX

Kategória: MMORPG • Kiadó: NCsoft • Fejlesztő: Cryptic Studios • Web: www.cityofheroes.com



A City of Heroes sikere tagadhatatlan. Megjelenésekor két hét alatt több mint százeken iratkoztak fel Paragon City hőseinek sorába, és a program számos MMORPG-díjat könyvelhet el magának. Az előzetesek, bemutatók és képek alapján ez megmagyarázhatatlannak tűnt, így amikor lehetőségem nyílt a program kipróbálására, természetesen nem haboztam egy percig sem, azonnal a hősök közé vettem magam, hogy megkeressem, megérezsem a titkot. Sajnos ezúttal azt hiszem, nem sikerült...

Születés. Hősnünk kiválasztása az első feladatunk, és érdemes erre sok időt szánni, mert a programban nincs zsákmány (loot), nincs változó felszerelés, tehát amilyen külsőt választunk kezdéskor, olyanok leszünk mindörökké (lehet, ez túlzás, talán van rá mód ezt később változtatni, de egyelőre erről szó sincs). Rendben is van ez így, egyetlen képregényhős sem cserélné a ruháját, hiszen mindannyiukra jellemző a jelmez, amelyben megmentik a világot. A külső jegyek választéka végtelenül aprólékos és változatos, néha kicsit extrém is, de miért ne lenne az?! Erre az opcióra nem lehet panasz: biztos, hogy mindenki megtalálja a kedvére valót.

Születésünk következő lépéseje származásunk kiválasztása, ami meghatározza majd, milyen erők birtokában vehetjük fel a harcot a város alvilága ellen. Eredetüket tekintve a hősök lehetnek: **Mutánsok** – képességeik birtokában születtek, létük az emberi formától idegen, torzult.

A tudomány „sérülte” – valamilyen kutatási baleset során szereztek számukra is különös rendkívüli képességeiket.

Technósok – a technika vívmányait felhasználva turbózzák fel magukat, és a készülékek nélkül sokan közülük átlagos emberek csupán.

Természetesek – képességeik veleszületett adottságokból fejlőd-



tek ki, illetve némelyikük tudását rendkívül sok tanú-lással sajátította el.

Mágusok – ezek a hősök mágikus forrásból nyerik erejüket, tudásukat szintén tanulásból szerzik, vagy esetleg különleges tárgy birtokába jutva váltak szuperé.

A következő lépés harci stílusunk megválasztása.

Blaster – az energiacsapások mestere, fizikuma gyenge.

Controller – a természeti erőkkal (tűz, jég, gravitáció) manipulál, szintén nem bodybuilder.

Defender – háttérbe szorítva saját érdekeit a csapatnak szenteli ereit, gyógyít, és mágiaival erősti csapatának tagjait. Nehezen szólózhatsz, viszont sosem gond vele csapatot találni. **Scrapper** – egyszerű közelharcos, ám életeréje és páncélzata gyengébb, mint a másik „tank” típusé. Magányos hősnek is alkalmas karakter.

Tanker – a klasszikus „tank”, jó védőerővel és ellenálló képességgel, igaz, kicsit kevesebb sebesséssel rendelkezik, mint a scrapper. A származás és a harci stílus kijelölése után már csak kezdő erőink megválasztása marad, és máns bekerülhetünk a város forgatagába, illetve az oktató módban még csak a viszonylag biztonságos zónákba.

Linkajánló

coh.warcry.com
coh.stratics.com
www.cohportal.com
www.cohcomics.com
www.paragoncity.com
www.thebeholder.org
paragonradio.gameamp.com



Egy hős mindennapja. A játék legnagyobb részében orgyilkosok, gengszterek és más rossz fiúk aprításával fogsz foglalkozni (egyetlen nőműm gazemberrel sem találkoztam). Teheted ezt küldetést felvállalva, megbizást teljesítve, vagy éppen önszorgalomból is, hiszen az utcán mindennaposak a város békés polgárait érő zaklatások, ami ellen még a rend őrei sem tesznek semmit, mindenki retteg. Szuperhősként nem gond nálad 3-4 szinttel magasabb, akár nagyobb létszámú banda megtámadása

működik, jól áttekinthető, és mivel a turbózó elemek cserélhetők, illetve számuk is növelhető, megfelelő teret biztosítanak az egyedi specializálódásra. Muszáj is, hogy ez a szisztéma jól működjön, mert semmi más lehetőségünk nincs egyedivé válni, hiszen mint már írtam, nincs zsákmanyszerzés, és karakterünk megjelenése



"A külső jegyek választéka végtelenül aprólékos és változatos, néha kicsit extrém is. De miért ne lenna az?"

sem változik semmit, nem vásárolhatunk tárgyakat, csak „várászerőket”.

lőre fogja a dolgot. Ha mindegyiküket likvidáljuk, a városlakó bőszen hajolgatva jön majd hozzánk hálálkodni, de a legtöbb hős őket szóra sem méltatva rohan tovább.

CoH képregény



Ha már a játékot a képregények világa ihlette, meg is jelentettek hozzá egyet, amelyet a regisztrált játékosok rendszeresen ingyen megkapnak, de meg is vásárolható. A kiadvány sikeréről egyelőre még nem sokat tudni, hiszen még csak két szám jelent meg

Hol van itt a szerepjáték? Szerintem sehol. Bár a város történelme és a szereplők háttere jól ki van találva, ez igazából nem szerepjáték. Szinte egyszer sem láttam, hogy bárki a folyamatos csatározásokon kívüli karaktere megformálásával foglalkozott volna, bár csapatborzolás idején akadt néhány táncparti.

Az egyik játékkankatúra oldalon volt is egy kép, amelyik kifigurázta a CoH-t, hiszen a bajba jutott polgárok mellett rengeteg hős rohan el, mert a) már túl magas szintű, b) még túl alacsony szintű, c) más küldetése van. Így a bűnözők bátran és leg-

többször büntetlenül rángatják a sikoltozó polgárok táskaát, szegnek rájuk pisztolyt, és fenyegetik őket. Szerencsére, ha mégis megállunk, akkor ezek az alakok nem feltétlenül rotnának ránk ész nélkül, lesz, amelyikük ránk támad, míg a társa fegyverrel lövöldöz ránk, s ha vesztesre állnak, van, aki menekül.

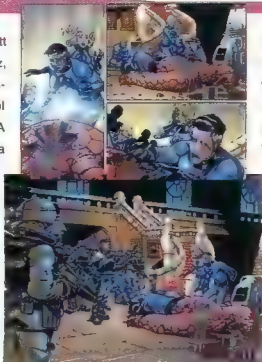


Halál. Az MMORPG-k érzékeny területe az elhalálozás. Az ebből fakadó büntetések és egyéb nehézségek jelentősen befolyásolhatják a játékelményt. A City of Heroesban ez is lightosan van megoldva. Ha minden életpontunk oda, akkor a már említett inspirációk közt lehet olyan, amelyek visszahozhat minket az életbe, megteheti ezt valamelyik társunk is, vagy „ébredhetünk” a közeli kórházban is. A „büntetés” némi tapasztalatipont-adósság lesz, ami annyit tesz, hogy ennek törlesztésig nem tudunk tovább fejlődni

Amiért a legjobbak közé való. A program legjobban sikerült elemeinek egyike a küldetésrendszer. Feladatunkat kapcsolattartó személyiektől szerezhetjük meg, és általuk ismerhetjük meg a város más fontos személyeit, akikkel később szintén ilyen kapcsolatot alakíthatunk ki. A kapcsolattartó személyi több-

retországból. Nem kellett sok időnek telnie ahhoz, hogy az egyszerű pálcikaember-szerű képregényekből más altipusok kifejlődjének. A manga és az anime (a manga rajzfilmváltozata) műfajok sokoldalúságuknak, erotikus tartalmuknak és érzelmeigazdag világuknak köszönhetően, máig a legkeresettebbek közé tartoznak az Ázsiai régiókban. Az USA számunkra sokkal érdekesebb abból a szempontból, ha tipikus szuperhősökről szeretnénk beszélni. 1996-ban, A Sárga Kölyök kalandjai voltak az elsők, melyek az ún. "mókás könyvekben" jelentek meg először nyomtatásban. Akkoriban főleg alacsony példányszámú pletykálapokban találkozhattak a gyönyörűen olvasó, pl. a Kicsi medvékkel vagy Mr. Jack, a széltőló tigris karakterével, mely alkotásuk képi világa nagyjából a mai Garfield szintjéhez mérhetően volt összetett. Rudolph Dirk 1897-ben megjelent, "Katzenjammer Kids" című munkája volt az első fontos lépcső a képregény történetében, mivel a világon elsőként a mű szövegébőlrekkelt büszkékedhetett. 1912 igazán minőségi változást hozott az olvasók számára, hiszen Edci Rice Burroughs, "A Mars holdjai alatt" című sci-fi sztorija igrisz unlikunknak számított az akkori konzervatívabb világban. Az 1929-es hazafias hangvételű "mentüsk meg Amerikát" Buck Rogers (akinek nem ismerős a név, az sürgöns pótolja a hiányosságot :-)) és a szintén akkoriban megjelent Tarzan történetét hátról-hátról már több ezren olvasták. Az 1934-es dátummal, pedig el is érkezünk ahhoz a superhőshöz, aki bizony ez év Január 7-én ünnepelte 70. születésnapját, és régi fénye bár megkopott, de mégis még mindig készülnek a legendás Flash Gordon nevével fémjelzett szórakoztató termékek. 1986-ban jelent meg a Flash Gordon trilógia C-64-re, majd később egy nagyon felejthető remake Amigára.

Az igazán nagy durranás érdekes módon már 1932-ben megszületett a két fiatal, Jerome Siegel és Joe Shuster tollából. Talán sokan nem tudják, de Super



man karakterének inspirálója leginkább a Philip Wylie-féle „Gladiátor” volt. A történet különlegessége abban rejlik, hogy bár saját lapjukban kiadásra kerülhettek a Krypton bolygóról származó szuperhős kalandjai, mégsem haraptak rá egyetlen nagyobb kiadó sem. 1933-ban a számos visszautasztatást követően Shuster úgy döntött, hogy megsemmisíti közös munkájukat. Szerencsére Siegel munkájuk nagy részét megmentette. Ezt követően úgy döntöttek, hogy újra nekilátnak

zítanak abban, hogy Dr. Occult karakterének bevezetéseivel már könnyebb dolguk lesz. Nem így lett... évekig kellett kilincselniük kiadottól-kiadóig ahhoz, hogy a DC végre, 1938 júniusában tegyen egy próbát a Metropolitan élő, röntgenszemű hőssel. A történet folytatása innentől már mindenki számára ismert lehet. A Superman-füzetek hatalmas sikereket értek, és érnek el mind a mai napig. A régi köpiák dollárlegrézként cserélnek gazdát a fanatikus gyűjtők között, számtalan filmes és könyvfeldolgozás követően a Superman univerzum még egy évekig tartó sikeres tv-sorozatot is kitermel. Az emlékeim nem csálnak, akkor az élő Superman-feldolgozás a számítógépes játékok történelmének a ZX Spectrumra elkészült, Superman: The Game (Firebird Soft.) ár-ékké jellegű akciójáték volt. Ezt követően, csak a '80-as években a különféle platformokra kijött feldolgozások száma már 10 felett járt, ami nem rossz szám egy olyan játékból, melyeknek színvonalra még az akkoris szinthez képest sem emelkedett ki a tömegből. Sajnos, az évek múlásával sem sikerült kellemes Superman-adaptációt konzolon vagy PC-n reprodukálni egyetlen felismeréshez sem. A két említésre méltó darab talán a 2002-es The Man of Steel és a Shadow of Apokolipse. Ez utóbbi különlegessége – a képregényszerű grafika mellett – az esetenként elérhető FPS mód használatának ki is merült.

Egy évvel később, 1939 májusában a Detective Comics oldalain lépett színe Batman, ami igazából nem rendelkezett semmilyen különleges képességgel, de karakterét az író annyira jól átérezthetővé tette, hogy máttól tehettük a dobogó tetszőleges fokára a szenzáis Bob Kane munkáját?

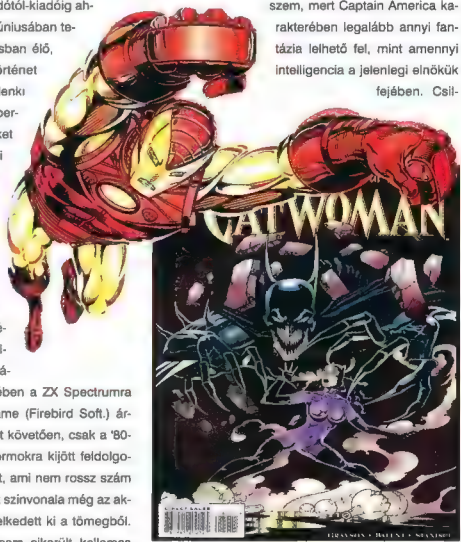
1941-ben, a Második Világháború idején, Amerika minden létező médian keresztül hazafiaságra és hősiességre buzdított állampolgárait. A hazafis szellem nem kerülhetett el a képregények világát sem. Jack Kirby, Captain America karaktere ekkoriban vált világsztárrá híressé, hiszen a Hítenek halhorthoz kiosztó, amerikai színekben pompázó hősi hár meg

Ghost Rider



még, hogy egy földöntúli
motoron tűnik fel általában, és ereje mértéke Super-
menéhez közeli.

harmadik bíróságon sem számított ismeretlennek. Furcsa módon eddig még egyetlen kiadó sem vette a bátorságot, hogy a hazafias hős kalandjai alapján valamilyen játékkal próbálkozzanak a piacon. Talán jobb is, azt hiszem, mert Captain America karakterében legalább annyi fantázia lehet fel, mint amennyi intelligencia a jelenlegi elnökük fejében. Csili



Ága a háború végével meglehetősen gyorsan ledőlt, és helyét átvették a krimi és horror témák felkaroló főművei. 1948-ban azonban időzzünk el egy picit. Ugyan ekkoriban kezdte meg hódító kora útját, a mai Lara Croft őse, Phantom Lady, aki bár szellemi képességeivel kevésbé, de 100 feletti mellbőségével már annál inkább nevelhette az eladói listákon elért helyezését. Az 1950-es években köszönhetünk egy ismerőst, O. Henry és Kurt Vonnegut munkájának hálá, ez, pedig nem más, mint a „Mesék a kriptából”. Az ilyen és ehhez hasonló „szívnovas” munkák, valamint a szigorú szabályozásoknak köszönhetően 1955-re majdnem a 2 méter hosszú és 1,5 méter mély gödörbe taszították a képregény amúgy is haladókifutó műfaját. Bármily meglepő, ezekben a zavaratos időkben még a neves DC és az Atlas (később Marvel) is pénzügyi gondokkal küzdött, továbbá számos kiadó kénytelenül kiszállt a végleg az iparágból. 1958 őszén, Julius Schwartz-nak

Sandman

sugárzásban szerezte meg a homokká válás képessé-
gét. Sandman ezek után még inkább behódolt sötétebb
bik oldalának, és vált esküdt ellenfelévé a Pókember-
nek.

Marvel Boy



gyorsan felbukkantak, olyan gyorsan el is veszték a feladás játékon homályába egészen 2000-ig, amikor egy kicsit átdolgozva újra felbukkant a piacon. Emberfeletti gyorsaságát és erejét világunk megváltoztatására tette fel.

Eredeti néven

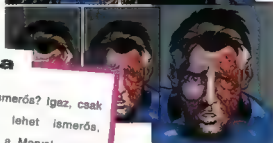
Noh-Varr igazán különleges karakter, ugyanis egyrészt nagyon őrenges tekinthető társalhoz képest a műfajban (1950-ben jelent meg az első füzet), másrészt pedig a Kree tündézer története, amilyen

köszönhetően végre

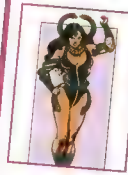
bekövetkezett egy minőségi változás, méghozzá Flash, a villámember személyében. A Robert Kanigher tollából kipattant figura, és Jack Kirby „Az ismeretlen kalandorai” című munkája, újra beindították a tengelytöréssel küszködő képregény műfaját. A Captain America alkotójának legújabb történeteiben az író négy, repülőgéppel-szerencsétlenséget túlélt ember viszontagságos mindennapjait mesélte el, alapvetően sci-fi környezetbe téve a történetet. Az '50-es évek vége ismétletlen történelmi pillanat, hiszen a DC szárnyai alatt megszületett a „The Justice Society of America”. A csapat tagjai, mára már mindenki számára ismertek, és Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Aquaman, Green Lantern és a rég elfeledett Martian Manhunter ezernyi rajongóval büszkedhet. Ebben az időszakban egy másik fontos történelmi esemény is bekövetkezett. A neves Jack Kirby ugyanis végleg háttal fordított az akkoriban legerősebbnek számító DC kiadónak, és átigazolt a betegeskedő Atlas Comics-hoz, melynek nevét nem sokkal később Marvelre változtatták...

Egy új kor hajnala.

Az 1939-ben alapított Atlas Kirbynek köszönhető, hogy 1961 szeptemberében megindult a felemelkedés rögzös útján. Történt ugyanis, hogy az anyagi gondokkal



Black Mamba



Ugye ismerős? Igaz, csak a név lehet ismerős, ugyanis a Marvel gondozásában megjelent kinyitott történeteit Quentin Tarantino teljesen figyelmen kívül hagyta, kivéve talán a teljes névtelenséget és Serpent Squad-beli tagságát. Nagyon komoly hipnotikus képességgel rendelkezik, mellyel képes áldozatát akár megölni is.

küzdő Marvel nem nagyon tudott felmutatni semmit, amivel ki lehetett volna húzni a gödörből. Eközben a legendás Stan Lee az egyik irodában üldögélt kiaknázatlanul. Kirby nem hagyta annyiban a dolgot, és felkérte Stant, hogy hozzon létre valami egészen újat és eredetit, mellyel jobbra fordíthatná a neves író bácsikája által alapított cég sorsát.

1961 szeptemberében megtörtént a várva várt csoda. A Stan Lee által megalkotott Fantastic Four tartott. A következő év tavaszán nem kisebb bomba robbant, mint a zöld bőrű izomkoloszsus, Hulk debütálása a képregénypiacon.

1962-ben megszületett mindenki talán legnagyobb kedvence a Csodálatos Pókember személyében. Alakja gyakorlatilag már a létező összes médiumban megjelent, és a belőle elkészített videójátékok számából is erőteljes túlkínálat érzékelhető. Stan és Kirby voltak azok, akik halottából támasztották fel az egész műfajt, és ők voltak azok is, akik már nemcsak egyszemélyes superhősekké alakodtak mertek a piacra lépni, hanem olyan szupercsapatokról írtak, mint a The Avengers (Hulk, Iron Man, Thor, Ant-Man), vagy a ma is rendkívül nagy népszerűségnek örvendő, mutánsokat egyesítő csapat, az X-Men. Hogy e képregényhősök után még hányfélélt szabadított a világra a Marvel és a DC, azt jól illusztrálja az NC Software gondozásában megjelent City of Heroes, mely a tengerentúlon már kisebb MMORPG forradalmat indított útjára.

Utolso gondolatok még szeretném megjegyezni, hogy már évek óta érezhető az a tendencia, hogy Hollywoodból képregényhősökből próbál szírt farnagi, hol pedig sikerfilmalkotásokból készítenek képregényeket vagy videójátékokat. És ez sajnos nem feltétlenül tesz jót egyik vagy másik iparágunk. Gondoljatok csak a Street Fighter, a Resident Evil, a Tomb Raider film adaptációira, de említhetném Hulk vagy a Daredevil kétségbeesett sikere mellett még a számtalan félresikerült Pókember, Superman, Batman, X-Men játékot is. Nem értem, miért nem veszik észre, hogy egy adott műfajon belüli hatalmas sikerek

Emma Frost



csatlakozik hozzájuk. Képességei között szerepel a gondolatolvasás és a gondolatok befolyásolása, de szükség esetén lasse a gyémántinál is keményebb alakot tud öltetni.

elért műtől a másik médium sokkal nagyobbat kell dobni ahhoz, hogy a legalább a beinvestált költségeket behozza. Ellenpéldaként szerencsére a Pókember vagy a sokak által imádott X-Men filmadaptációit tudnám felhozni, melyek egészen kellemesre sikeredtek, és beváltották a hozzájuk fűzött reményeket. Én, személy szerint már előre rettegtek a Halle Berry-féle Catwoman megjelenésétől. Bár igaz, kivételek vannak, csak sajnos nagyon ritkák...

Tinman



Invisible Woman



Az 1969-es, Stan Lee által megírt Fantastic Four első epizódjában már jelen volt, mint a fantasztikus csapat egyik legerősebb tagja. Különleges képességeit főleg a defenzív tulajdonság jellemzi, hiszen bármikor képes bárkit és bármit láthatatlanná tenni, valamint mentális energiájának köszönhetően láthatatlan pajzsát képes megvédeni önmagát és társait is szinte bármilyen jellegű támadással szemben.



Sokan vagyunk, de nem elegendő!



A Tigris magabiztossá tesz!

D-DAY

INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Digital Reality • Fejlesztő: Digital Reality • Web: www.digitalreality.hu



- 12 szövetséges küldetés
- Királytigris
- Igényes háttér információk

Aréna:

Blitzkrieg: Burning Horizon 72%



CodeName Panzers 85%



Sudden Strike 2 75%



Hatvan évvel ezelőtt minden idők legnagyobb partraszállása megpecsételte a Harmadik Birodalom sorsát. A Normandiában partra tett szövetséges csapatoknak köszönhetően a németek harapófogóba kerültek, és bekövetkezett az, amiktől a legjobban rettegték: a kétfrontos háború. Az érteimesebb tábornokok pontosan tudták, hogy elvesszítettek a háborút, de nem adták fel, reménykedtek abban, hogy eredményes védekezés esetén sikerül kedvező békefeltételeket kicsikarniuk a szövetségesektől. Hitler azonban másként gondolkodott...

Partra magyar! A D nap hatvanadik évfordulójának tiszteletére a Digital Reality kiadta az Afrika Korps vs. Desert rats első küldetésmezejét D-Day néven. A program teljesen önállóan fut, az alapjáték telepítése nem szükséges hozzá. Összesen három mini-hadjárat (négy-négy küldetéssel) kapott benne helyet, ez mindenképpen kicsit csalódás volt számomra. A küldetések által felöltött időszak mindössze néhány hónap (júniustól augusztusig), még Párizs felszabadításában sem vehetünk részt. Felejtünk el a hősökre épülő sztori, a D-Dayben a hangsúly a történelmi küldetésekre tevédk át (D-Day, Operation Cobra, mortálni ellentámadás, Falais katlan). Sajnos a játszható oldalon csak a szövetséges csapatok kaptak helyet, ezáltal nélkülözünk kell a német haditechnikát. Ez ellen mindössze annyit tehetünk, hogy amikor csak tehetjük, szétlőjük a Tigrisek löveggyorjait, majd a sérülések kijavítása után a saját embereinket ültetjük ezekbe az acélmonstrumokba.

Vesszélyes játékszerek. A küldetések mellett a fő hangsúly most is az új játékszerekre tevédk. A németeknél megjelentek a Királytigrisek; kétség sem férhet hozzá, hogy ezek a játék legbrutálisabb egységei (sajnos csak az utolsó két küldetésben kaptak



szerepet). A készítőik külön kiemelték az egyedi festést kapott SS Panther is, de az igazat megvallva fel sem tűnt egyik küldetésben sem, úgy látszik, az áttöltött Tigrisek gyorsan leamortizáltak :-).

A Királytigrishez hasonló hatékony egység sajnos nincs a szövetségesek repertoárjában, itt meg kell elégednünk néhány jellegtelenséggel és határozottan gyengébb páncélzattal (Jumbo, Achilles stb.). Érdekes színt a lángszórós harckocsi megjelenése, de nem a gyakorlatban nem igazán vált be. Igaz, hogy nagyon erős a páncélzata, de a lőtávolsága nagyon kicsi, ráadásul csigalassúságú. Koncentrált tüzellel pilanatok alatt véghezvitünk vele.

Utászunk új feladatokat kapott: nemcsak az ellenséges aknáknak felszedésére jó, most már képes harckocsi-aknáknak lerakására, sőt, épületek, hidak és tankcsapdák felrobbantását is vállalja.

Ami kimaradt. Az AK vs. DR egyik legjobb általalt része az egységek továbbvittele, fejlődése és a csapat-összszállító rész volt. Sajnos ez teljes egészében kimaradt a D-Dayből. Nem tudom, más hogy van vele, de azokban a stratégiai játékokban, amelyekben továbbvitethetjük az egységeinket a következő pályára, sokkal óvatossábn, illetve "taktikusabbn" játszik az ember. Ki

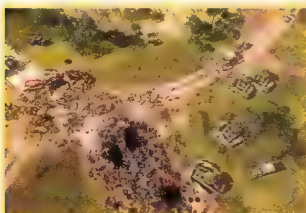


szeretne elveszíteni egy olyan páncélost Berlin ostrománál, amelyik velünk együtt lépte át a lengyel határt? Eihullottak az alapjáték különleges egységei is, minek következtében már nem éreztünk olyan nagy készletet a másodlagos és rejtett küldetések teljesítésére. Küldetések előtt nincs lehetőségünk a saját csapatunk összeállítására, nincs presztíz, sem fejleszthetjük tovább az elavult páncélokat (a Shermanok még mindig esélytelenekek a Tigrisekkel szemben). Apró, de igen fontos újítás volt a különböző tapasztalati szintet jelképező külső festés, mely segítségével már messziről ki lehetett szűrni a legveszélyesebb harcedzett páncélokat. Kár érte!

A legfőbb pont mégis a német hadjárat hiánya volt. Hiába a lángszórós Crocodile harckocsi, hiába az egész partraszállás, nem lehet tökéletes egy olyan második világháborús stratégiai játék, amelyikben nincs német hadjárat.

Az alapjáték rendeltetve animációk teljesen elűntek, helyüket korabeli, fekete-fehér dokumentumfilmek vették át (halkan jegyzem csak meg, hogy ezek nekem sokkal jobban bejöttek).

Ami bekerült. A játék egészen elképesztő mennyiségű történelmi információval büszkélkedhet. Minden küldetés előtt részletes eligazítást kapunk, melyben megismerkedhetünk az adott küldetés történelmi hátterével és a harcokban részt vevő hadtestek történelmével. A hadjáratok előtt eddig még nem láttott, eredeti háborús felvételek láthatók, melyeket egy francia szervezet, a Normandie Mémorie bocsátott a Digital Reality rendelkezésére. Az extrák között igazi csemegékre bukkanhatunk: a hatvan évvel ezelőtti partraszállás néhány túlélője tart élménybeszámolót a D napról. Egészen élményszámba ment hallgatni ezeket az idős veteránokat, hiszen olyan részleteket is megtudhatunk tőlük, melyek kimaradtak a történelemlönyvekből.



Ötletesnek tartottam a másodlagos és rejtett küldetések kihasználását is. A presztízrendszer eltűnése miatt szükség volt valamine, ami miatt a játékosok vesznek maguknak a fáradságot, hogy elvégezzék ezeket a „túlórakat”. A fejlesztők azt látták ki, hogy összekapcsolják a küldetéseket egymással. Amennyiben vesszük a fáradságot, és teljesítjük a másodlagos és rejtett küldetéseket, úgy a következő küldetésben bizonyos előnyöket fogunk élvezni (az elfoglalt olajraktár után további légi csapásokat, a megmenekült ellenállóknak köszönhetően további időt kapunk az ellenállás megszervezésére). A hősök ugyan nem kaptak főszerepet, de azért néhány ismerős arc feltűnik menet közben (El Ifrít, Sinclair, Hartmann), csak úgy, a poén kedvéért.

Grafika, zene, játszhatóság. Grafikailag a játék nem sokat változott, ezen a téren még mindig ütős, bár közel sem robban akkorát, mint az alapjáték a megjelenése idején. Feltűnt viszont, hogy a nagyobb csaták esetén (partraszállás, Falais Gap stb.) ren-



„A parton csak kétféle katona maradt, az aki meghalt vagy aki meg fog halni!”

sen beszaggat még az izmosnak hitt tesztgépen is (PIV 2.4 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro). A zene még mindig világ színvonalú (Nagy Ervin – Kreiner Tamás páros), a robbanások, a járművek hangjai, a lövések egészen fantasztikus hangulatot teremtenek. Az általunk tesztelt változat teljesen magyar nyelvű volt, a szinkronhangokról egyetlen rossz szót sem lehet elmondani, profi munka (a Digital Reality mindig is híres volt a magyar változatok minőségéről).

A D-Day nehézségi szintje érezhetően csökken (normál szinten legalábbis). Néhány küldetés kivételével nem okozott gondot a német erők felmorzsolása, bár azért itt sem lehetett ész nélkül előre küldeni a páncélokat. Három beásott Tigris még mindig képes volt feltartóztatni az egész hadseregemet. A mesterséges intelligencia hibáit nem sikerült orvosolni, a mesterlövészek még mindig kényükre-kedvükre kiszedhetik a távolból az ágyúk kezelőszemélyzetét, a gép mégsem reagál semmire. Ugyancsak érthetetlen, hogy miért hagyja el a gép kezelőszemélyzete a páncélost, ha lelövik a lövegtoronyt, hiszen ha visszavonulna, akkor lenne esélye a sérülések kijavítására (a Tigrisek ezzel a taktikával zsákmányoltam). Kicsivel jobb lett az útkeresés, de még mindig előfordulnak bosszantó ésszerűtlenségek. Keskeny hídon átkelni való-

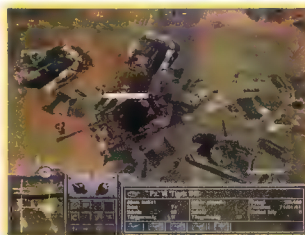


ságos rémálom, mivel egyszerre csak egy jármű tér el, így a többi kénytelen kerülőutat választani, és ez általában a német aknamezők közepeén vezet keresztül.

Végítélet. Öszintén szólva kicsit többet vártam, bár pontosan tisztában vagyok vele, hogy mindössze néhány hónap állt a fejlesztők rendelkezésére. Pont azok a részek kerültek kukába, amelyet fontosnak tartok egy második világháborús stratégiai játékban (egységátvitel, fejlődérendszer, német hadjárat). Hiába a kibővített multiplayer-rendszer (nyolc játékos, három játékmód), nekem az alapjáték sokkal inkább bejött, és gyanitom, nem vagyok ezzel egyedül. Az utolsó küldetés utáni eligazításon viszont elhangzott egy érdekes mondat, miszerint Hitler már csak a német csodafegyverekben bízhat, de ez már egy másik történet. „Agytekevényeim” beindultak, és elképzeltem a következő kiegészítést, melyben újra a német hadsereggel lehetek, és az úgynevezett csodafegyverek segítségével lehetőségem nyílik megállítani az orosz, illetve angol szász előrenyomulást. Karácsonyra kész

lesz, Digital Reality?

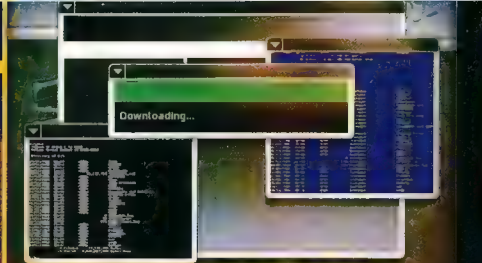
Mocsy



Pro: veterán visszaemlékezések, összekapcsolt küldetések, profi magyar szinkron

HANGULAT	20	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	22	25	PIII 1000, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	16	20	80%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: nincs fejlődés, nincs egységátvitel, nincs német hadjárat



A fejlesztők DOS függősége már kissé terhes...

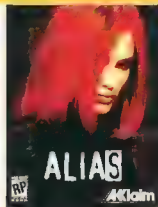


Se nem raptor, se nem T-rex

ALIAS

INFOBOX

Kategória: Akció • **Kiadó:** Acclaim Entertainment • **Fejlesztő:** Acclaim Studios • **Web:** www.aliasgame.com



- Rengeteg fegyver
- Főhős mozgása és külleme
- Több mint 20 kombó
- Változatos helyszínek

Aréna:

Enter The Matrix 50%



Csi: Daxx Movies 80%



James Bond: Nightfire 80%



Amikor megláttam, hogy a „Buci-tv” késő estére tett sorozatának hamvas alapanyagából az Acclaim játékot próbál összehozni, – kövезtetek meg érte rajongók, de – nekem a „Hagyj fel minden reménnyel...” kezdetű mondat sorai buggyantak ki színpadzsírsálm közül. A következő kép, mely beugorott az Acclaim, mint fejlesztő hallatán, az a szíveket kitépő, fejeket leszaggató „Finish Him!” felszólításokkal teletűzdelt „B” kategóriás akciójáték viziója volt. Amikor először megláttam a játékból pár képet és a trailert, picit megnyugodva vettem tudomásul, hogy talán a Hitman-sorozatnak trónkövetelője akadt. Sajnos nem így lett, pedig nagyon apró dolgokon csúszott csak el a mutatóvány...

Amiért jó a játék? Jennifer Garner neve még a legmeggröztöttebb „celeb”-rajongóknak sem biztos, hogy kapásból ismerős. Spielberg felfedezette ugyanis valahogy mindig a háttérben tűnik csak fel, ám a 2001-ben újtárra indított Alias a tengerentúlon elismert és megbecsült sorozattá nőtte ki magát. Az Acclaim fejlesztői így jól taktikáztak, amikor 2003 januárjában a Disney Interactive-val karöltve a film adaptációjának feldolgozását tűzték ki célul. A film története szerint Sydney Bristow kettős életet él. Környezete egy befektetésekkel foglalkozó vállalat tanácsadójaként ismeri, pedig a valóságban CIA kettősügynök. Sydney megasan képzett mind az elektronika, mind a harcsművészetek terén, így nem meglepő, hogy életét terroristák, korrupt politikusok és volt kormányalkalmazottak világuralomra törő elképzeléseinek magakadályozására tette fel. A történet viszonylag változatlanok mondhatóak, és különösen pozitív elképzelés, hogy a „tőgonosz” személyében szintén egy hőlygyményt tisztelhetünk. Ha már a hőlygéknl tartunk... Jennifer Garner sem csúnya lány, de

a belőle elkészített poligonbaba véleményem szerint rendesen lealazza Lara Croft legjobb budoárjait is. Ez korántsem a véletlen műve, hiszen a Disney és az ABC minden egyes filmbéli szereplőt több szemszögből lefotóztak, és ezek bedigitalizálásával érték el a valósághú 3D-s modelleket. A játék kulisszái mögött zajló események további különlegessége, hogy gyakorlatilag az összes filmes munkatárs a fejlesztőcsapat rendelkezésére állt a tökéletes Alias-léggör megteremtésében. A játék forgatókönyvét a filmes írók alkották, a kosztümök tervezésekor a sorozat szakemberei végig jelen voltak. Apró

ropó kosztümök... főhősnőnk tényleg dőbbenetesen szexi az estélyi, kóktél illetve sportos ruhákban. A többi szereplő küllemére sem lehet különösebb panasz, bár a konzolos szájiz miatt a karakterek viszonylag alacsony polgongszámára könnyen szemet szűrhet. Hasonlóan alacsony minőségűek a tereptárgyakra, falakra húzott textúrák és 3D-s objektumokból is látnunk már szebbeket. Michel Giacchino neve a MOHAA óta szintén jól cseng a szakmában. Most sem kell csalódnunk a díjnyertes komponista munkájában, mert a program zenéi igazán mesterire sike-

„Könyörgöm, vegyék ki Marshall karakterét! Vagy legalább fogják be a száját...”

Érdekesség



Jennifer Garner pályafutása az 1995-ös Zoya című filmmel kezdődött, de egy-két apróbb kivétellel szinte mindig csak háttér-, vagy mellékszereplőként tűndökölt a filmvászonon. Pályájának igazi csúcspontját az Államokban hatalmas sikereket elért, melyből kitűnő alakításáért megkapta a televíziós sorozatokban játszott legjobb színészi alakításáért járó Golden Globe díjat. Számos szappanopera és kisebb mellékszerepek után, 2001-ben a Pearl Harborban, 2002-ben a Kapj el, ha tudsz Spielberg-alkotásban, míg 2003-ban már, mint Daredevil macskaugróságnak partnernője hódította meg a rajongói szívet.

redtek. Ezért fáj különösen, hogy szemtellenül kevés helyen élvezhetjük csak a hangulatához mindig remekül passzoló zenei aláfestéseket. A hangokra különösebb panaszunk nem lehet, hacsak az nem, hogy a küldetések alatti beszéd helyenként egyszerűen megszakad. Mivel az Alias az Acclaim Studios gyermeke, ezért senki ne lepődjön meg azon, hogy sokkal több benne az akcióból, mint a fejtejtő feladványok. A Mortal Kombat-sorozat óta előszeretettel alkalmazza játékaikban a fizikai erőszakot és az ezzel járó látványos kombókat. Ez utóbbiból a játék is rendszeresen kiveszi a részét, mivel időnként nagy részében mást sem teszünk, mint a kezünkbe akadó bármilyen fegyvernek látszó tárggyal küzdeni az életünkért. Érttem én, hogy jó lett volna a Splinter Cell,

a Thief és a Hitman magasságaiban szárnyalni, de ez, kedves Acclaim, nagyon nem sikerült. A lopakodásra és a rejtezködésre kevés helyen van igazán szűkség, és ha véletlenül belefutunk egy-egy kamera látszóképpébe, akkor sincs különösebb gond, mert az ellenünk felvontatott, alacsony A.I.-val rendelkező ellenfelek játszi könnyedséggel legyűrhetők az esztelen gombnyomogatásnak hála. A több mint 20 kombináció és a számtalan fegyver viszont kategóriájában sem rossz szám. Itt fel is tessék egy költői kérdést:

Miért van az, hogy a borosüveg állóképessége majdnem megegyezik a törőr acélból készült hűskopfolóval? A kérdést szerintem maguk a fejlesztők sem tudnák korrektül megválaszolni, így azt hiszem, maradjunk annyiban, hogy az Alias világában annyira, de annyira kemények ezek a csúnya, rosszarcú fickók, hogy még a boncfűrész is kettétörök a halántékukon

Feketeleves. Az egyszerű játékos az ilyen „több gombot” igénylő játékok esetében általában menet közben szokta bekonfigurálni a neki tetsző beállításokat. Az Aliasban ezt nem lehet. Ami pedig ennél is döbbenetesebb, az a 15 évvel ezelőtti elgondolás és kültöm, kizárólag a menüből elérhető, valami DOS-os környezetre emlékeztető, szinte fapados



főhősnőnk hasát, torkát, egyéb testrészeit. Először abszolút pozitívnak írtam fel az osztott képernyő helyenkénti megjelenését, de ezt is annyira amatőr szinten sikerült az acclaimes srácoknak megoldaniuk, hogy bár a rossz fiút remekül láttam, de magamat jóval ritkábban. Ez általában abban a párosításban volt megoldva, hogy lopakodva kellett volna leülni valakit... parafenomének előnyben. Legvégére hagytam az évtized viccét: „Checking hard disk...” üzenet a játékállások kezéleskor. Teljesen világos, hogy konzolon a memóriakártya ellenőrzése megszokott, de itt, PC-n ez azért nagyon gáz.

Belebújja a bóródba? A játék lényege ugye az inkognitóban történő trükközés lenne, de erre szinte semmi szükségünk nem lesz. Néhány pálya, bár jól megtervezett és komplexnek is mondható, de mégis annyira lineáris, mint egy Steven Segal-film. A játék a rajongóknak kötelező darab, mert annyira azért nem rossz, mindenki más azonban jól gondolja meg, hogy belevág-e, mert ha igen, akkor egy ideig garántáltan nem lesz szüksége fodrásra...

Tinman



konfiguráló opció. Bódúletesen ostobán elgondolt, az egeret rosszul kezelő kisebb lsten ostora ez, melyről szinte sőt, hogy csak úgy sebtében tákolták össze a PC-s verzió kedvéért. Ennek tükrében az irányítás logikátlanságát már talán felesleges is escelelgetnem. Játékban én még ilyet nem láttam, hogy a kurzorvezérlő gombokra van beosztva pár speciális felszerelésünk. Ez az első pár órában olyan remek élményekhez juthatunk minket, hogy kedvünk lenne az Acclaim asztalára... hagyjuk. Ha már megszoktuk pár nap alatt az irányítást, akkor talán egy élet elég lesz ahhoz, hogy a hihetetlenül komolytalan kamerakezelést megértjük. A kamera előszeretettel ragad be a falba, és mindent szépen mutat a legnagyobb akciój közepén is, csak éppen minket nem. Számtalanszor megessett, hogy 3-4 ellen ütötte, rúgta szerencsétlen Sydneyt, és a kamera halálos természetességgel mutatta



Pro: Kétféleképpen küldetések és helyszínek. Változatok történet. A főhősnő külföldi

HANGULAT	17	25	GÉPIGÉNY
JÁTEKZHATÓSÁG	09	25	PIV 1600, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD
EREDETISÉG	06	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	59%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	06	10	

Kontra: Helyenként frusztráló pályák. Használhatatlan irányítás és kamerakezelés. Bóróban eszközkonfiguráció



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

INFOBOX

Kategória: RTS-RPG • Kiadó: JoWood • Fejlesztő: Phemic • Web: www.spellforce.com



- 40 óra tiszta játékidő
- csodálatos főcímmzene
- szórnyhősök

Aréna:

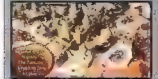
WC III. The Frozen Throne 92%



Diablo 2: Lord of Destruction 90%



Majesty: The Northern Expedition 75%



A januári utószezonban feltűnt egy egészen kellemes stratégia-akció-szerepjáték hírid, Spellforce: The Order of Dawn néven. A játék az USA-ban ugyan nem aratott túl nagy sikert, viszont az európai vásárlók imádták, főként német nyelvterületen kapott kiemelkedő kritikákat a játékujságoktól. A folytatás nem is váratt sokat magára, a Től lehelete igazán jólesett a rekkenő nyári kánikulában.

A kerettörténet. A legenda szerint Aryn, a hatalmas jégsárkány uralta a földet 1000 évvel ezelőtt. Bármerre repült, jég és hó borította el a vidéket, rettegett tőle minden faj. Egy napon aztán a tündék királynője csodálatos énekével elkápráztatta a sárkányt, aki alkut ajánlott. Amennyiben a királynő önként a sárkánnyal marad örökre és dalol neki, akkor a hűlő álmoba merül bariangja mélyén, és nem háborgatja többé a világot. Az egyezés 1000 esztendőn keresztül működött, de hirtelen vége szakadt: a királynőt elrabolták, minek következtében a sárkány felébredt. A gyanú a jégtündékre terelődött, állítólag így akarták megnövelni a hatalmukat. Később persze kiderült az ártatlanságuk, és egy tűzdémon lett az első számú gyanúsított, aki a királynő félisteni vérével akarja életre kelteni az elfeledett gonosz isteneket.

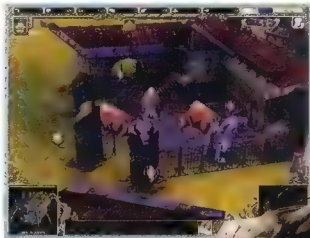
Ami megmaradt. A készítő a rendelkezésükre álló hat hónap alatt nem tudtak csodát tenni, nem kaptunk új grafikus motort. Ez nem is olyan nagy katasztrófa, hiszen a Massive Entertainmenttől (AcquaNox) megvett KRASS motor még mindig szépen teljesít, ráadásul a csapat grafikusai is kitettek magukért. Az új karakterek nagyon szépen meg lettek rajzolva, de teljesen rendben vannak az új havas pályák díszítőelemei



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csálás
- Animáció
- Végatlan

is. A kiegészítőben sajnos nem lehet továbbvinni az alapjátékban fejlesztett karakterünket, mindenképpen új karaktert kell indítanunk. Szerencsére ez nem olyan nagy katasztrófa, nagyon ötletes kis kerettörténetet kapunk, élvezet vele játszani. Nem nyúltak a stratégiai részhez sem, bár a kiegészítőben az a rész kissé a háttérbe szorult, a hősök nagyobb szerephez jutottak a küldetések végrehajtásában. Nincs új játszható faj, de sincsenek új titánok sem.

Ami változott. A főcímmzene elképesztően jó lett, nem is emlékszem, mikor volt játékban utoljára ilyen zenei élményem. Az elf királynő dala olyan hangulatot teremt már a játék elindításakor, mely teljesen elvarázsol, és nem érezt a játék befejezéséig. Új játszható faj ugyan nincs, de azért lesz néhány egyedi népcsoport. A történet kezdetén még a jégtündék számítanak gonoszoknak, de aztán egy érdekes csavar után új, jóval veszélyesebb ellenfelel találjuk szembe magunkat: a tűzbirodalom sötét elfjelei. A legtöbb küldetésben ezek a zsoldosok iszonyú erősek, szemfől-szemben esélyünk sincs ellenük, jobbára csak menekülnünk előlük (persze a felállítás magasabb szinten azért változik). A vadonban kószáló ellenfelek köre is bővült: olyan érdekes szörnyek jelennek meg, mint a vérfarkas, a fadémon, a mocsári szörny



vagy a sikító koponya. Most először jelentek meg a Spellforce világban a szörnyhősök és a biánkó rúnák. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a neveztett szörnyellenfelek után maradó lélekesszenciát egy kereskedő képes belevarázsolni az üres rúnaköbe, így akár olyan kalandozó csapattal is küzdhetünk, mely olyan tagokból áll, akik valaha az ellenfeleink voltak (goblin, ork, sötét elf, élőhalott elf íjász, többféle fémtkatona). Újjírásként jelent meg a szabadjáték rész is, ahol egyedül vagy két másik társunkkal harcolhatunk a gép ellen. Ez a rész helyettesíti a skirmish küldetéseket azzal a



pályák újrajátszásakor a szörnytáborok más helyre kerülnek, és a játék más tárgyakat fog generálni. Sajnos az egyjátékos hadjáratba ez az avatar nem vihető át, túlságosan felborítaná a játék-egyensúlyt. Megjelennek a játékban a Diablo 2-ből ismerős kollektciók is, melyek minden darabját összegyűjtve egészen jó kis felszereléshez juthatunk.

Az első rész egyik legnagyobb hibája az volt, hogy nem lehetett igazán jó felszereléseket venni a pénzünkön. Ez a veszély a kiegészítőben nem fenyeget, láttam olyan ke-



reskedőt, aki 500 aranyat kért el egy 25-ös szintű rúnakőért.

Sok új tárgy (150 fölött) és varázslat került a kiegészítőbe, ráadásul az alapjátékhoz hasonló, rengeteg izgalmas mellékküldetés is helyet kapott. 12 hatalmas térkép vár felfedezésre, nem fogunk unatkozni.

Végezetül. Aki szerette az alapjátékot, annak bátran ajánlom a Breath of Wintert, nem fog benne csalódni. Nem túl bonyolult, nincsenek benne nagy elágazások, a legtöbbször csak egyetlen úton juthatunk tovább, de ennek ellenére egészen szórakoztató kis hent, nagyszerűen ki lehet vele kapcsolódni.

A verebek a Phenomic háza táján azt csiripelik, hogy már készül a második kiegészítő, melyet kifejezetten a magas szintű avatároknak terveznek (a karakterünk az alapjátékból és a kiegészítőből is átvihető). Azután meg nekilátnak a Spellforce második részének, melyhez már új grafikus motor is jár. Úgy legyen.

Mocsy



különbséggel, hogy itt van huzsonöt, egyre nehezedő pálya, ahol folyamatosan fejleszthetjük a karakterünket. A



Pár: csodálatos zene, óriás skirmish mód, szörnyhősök					
HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	PRI 1000, 256 MB RAM, 700 MB HDD	23	25
EREDETISÉG	04	10	ÖSSZESEN	17	20
GRAFIKA	17	20	83%	08	10
AUDIO	08	10		08	10
ÉLETTARTAM	08	10		08	10
Kontraszt túl erős, túl sok a "kölcsömről" öltés					

SPELLFORCE COMPO

Szeretnél egyet a három eredeti Spellforce: The Breath of Winter-ből?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerd egyet a három dobozos játékból! (A játék kiegészítő lemez, ezért a futtatásához kell a Spellforce: The Order of Dawn!)

- Kit raboltak el a történet szerint?
- Sorold fel, milyen titánok szerepelnek a játékban?
- Hány pálya található a Tél leheletében?

A megoldásokat 2004. augusztus 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





A jövő évszázad javítóbazisa, elég ha a közelbe parkolunk.



A legierő ugyan kimerül a harci helikopterekben, de azok nagyon játékosnak.

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

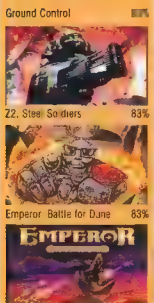
INFOBOX

Kategória: RTS • Kiadó: Vivendi Universal • Fejlesztő: Massive Entertainment • Web: www.groundcontrol2.com



- 2*12 küldetésből álló hadjárat
- Két, egymástól homökegyenest különböző, játszható faj
- 30-40 órást tartó játékú

Árén:



A 2000-ben megjelent Ground Control a 3D-s stratégiai megjelenítés úttörői közé tartozott. Játékmenet terén sok újdonságot nem nyújtott, de az akkoriban versenyképesnek számító grafikus motorral, érdekes kerettörténetével és a taktikus harcrendszerével kiemelkedett a tucat alkotások közül. Azóta küldetéslemez is készült hozzá (Dark Conspiracy-2001), de az nem hagyott maradandó nyomot a játékosársadalomban. A második részt szintén a svéd illetőségű Massive Entertainment készíti. Róluk annyit kell tudni, hogy egy gyerekeknek készült menedzser program és néhány mobiltelefonos játék kivételével csak a Ground Control sorozattal foglalkoztak.

„Na mi a helyzet?” 300 évvel járunk a Ground Control eseményei után. Sarah Parker és Jarred Stone teste már régés-rég elporladt, helyükbe új hősök léptek. Jacob Angelus a Northern Star Alliance fiatal, de tapasztalt katonája embereivel elkezdett küzdelmet vív a Terran Empire mindent elsöprő túleréjével szemben. A független kolóniák közül már csak a Morningstar Prime dacol a Birodalom akaratával, a bolygó felszínét védő energiapajzs lehetetlenné teszi a bombázást, de nem tudja megakadályozni a szárazföldi erők előretörését. Az NSA katonák hősiessé helytállásának köszönhetően azonban a felszíni támadás megtörik, de csak idő kérdése, hogy a birodalmiak mikor foglalják el a fővárost. A helyzetet tovább bonyolítja egy idegen civilizáció, mely a Terran birodalommal szövetségbe az NSA ellen fordul.

Újult erővel. Az első rész kimondottan taktikai stratégiának számított, ahol nem kellett feleslegesen bajlódni holmi bázisépítéssel, egységgyártással, kutatás-fejlesztéssel és erőforrás gyűjtéssel. A kezdéskor kapott egységekkel kellett teljesíteni a küldetést, ami azt jelentette, hogy kétszer is meg kel-

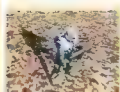


lett gondolkodni, mikor rontunk neki az ellenség erőkre, mivel már egyetlen egység elvesztése is jelentősen csökkentette győzelmi esélyeinket. Ez a rendszer a második részben jelentősen átalakult, ami nagyban megdobta az Operation Exodus játékélményét. Építkezni és nyersanyagot összegyűjteni ugyan most sem tudunk, de utánpótlást már kérhetünk, igaz, nem korlátlan mennyiségben. Minden küldetésben lehetőségünk lesz stratégiai fontos területeket elfoglalni és megtartani. A fennhatóságunk alatt lévő területek után bizonyos időközönként

pontokat kapunk, ezeket tudjuk elkölteni újabb egységekre. A dolog azonban nem ilyen egyszerű, mivel a fejlesztők szeretnék volna kiküszöbölni az RTS játékok rákényszerének számító „tank-rush” stratégiát. Az ötlet pofonegyszerű, mégis zseniális, az egységeink számának növekedésével arányosan csökken a területek után kapott pontok száma. 21 harcjármű esetén már csak a felét, 41 felett meg egyáltalán nem kapunk pontot. Hiába verjük szét legyőzhetetlennek hitt hadseregünkkel az ellenfél védelmi vonalait, ha a leszállópálya és a stratégiai fontos területek őrizet nélkül maradnak, akkor könnyedén arra esz-

NSA egységek

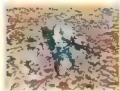
Light Assault Infantry



Elsődleges mód: Mezei géppuskás, gyalogosok és könnyűpáncélosok ellen.

Másodlagos mód: Mozdulatlan, de rakétákkal felszerelt „páncélos-idomár”.

Raptor Sniper



Elsődleges mód: Mozogni tud, az álcázó aktiválva, de nem lőhet.

Másodlagos mód: Mozdulatlan, de óriási lőtávolságra képes, nagyon erős lövész.

Siege Soldier



Elsődleges mód: Páncélozott, jó tüzérvél felvértezett harcos. Az egyik ász!

Másodlagos mód: Lassú, kissé pontatlan, de iszonyatos tüzérvél támadó katona.

Rcon Terradyne



Elsődleges mód: Könnyű páncélizatú felderítő, kis erejű páncéltörő rakétákkal.

Másodlagos mód: Lassú, de álcázóval felszerelt lopakodó felderítő buggy.

Light APC



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, könnyűfegyverzetel ellátott, páncélozott csapatszállító

Másodlagos mód: Füstgránátot lő ki az ellenségre ezzel csökkentve annak látótávolságát.

Rocket Terradyne



Elsődleges mód: Föld-föld és föld-levegő rakétákkal felszerelt könnyűpáncélizatú jármű.

Másodlagos mód: Energiapajzsot von maga köré, mely semlegesíti a rakétákat és a gránátokat.

Combat Engineer



Elsődleges mód: Négy férőhelyes csapatszállító, mely a harctéren javítja a sérült egységeket.

Másodlagos mód: Mozdulatlan, de a körülötte lévő összes egységet „felgyógyítja”.

Mobile Artillery



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú tüzérség gyenge páncélzattal és közepes tüzérvél.

Másodlagos mód: Ostrom módban mozdulatlan, de messzebbre gyorsabban és erősebben lő.

Liberator Terradyne



Elsődleges mód: A hadsereg gerincét képző csatapáncélos. Közepes páncélzat, jó tüzér.

Másodlagos mód: Páncéltörő lövedékek helyett a gyalogság elleni géppuskát használja.

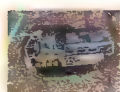
Ravager Terradyne



Elsődleges mód: Az NSA legerősebb egysége: erős páncélzat, jó tüzér, de csigalassú.

Másodlagos mód: Mozdulatlan, az oldalpáncéljait kihajtva védi a mellette lévő egységeket is.

Assault APC



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapatszállító kis hatótávolságú lángszórával.

Másodlagos mód: A lángszóró helyett közepes hatótávolságba napalmgránátokat lő ki.

Light Helidyne



Elsődleges mód: Páncélozatlan vadászhelikopter levegő-föld és levegő-levegő rakétákkal.

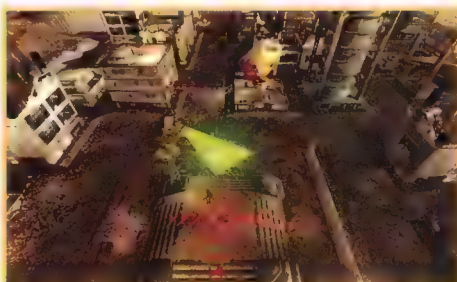
Másodlagos mód: A fegyverzet kiiktatása után extra sebességre tesz szert.

Transport Helidyne



Elsődleges mód: Bármelyik páncélost képes a levegőben eljuttatni a kijelölt helyre.

Másodlagos mód: Minimális páncélzat és alapszintű rakétaelhárító rendszer.





mélhetünk, hogy az ellenség a hátunkba kerülve elfoglalja a leszállópályánkat, így akadályozva meg az újabb egységek érkezését.

Egységben az erő! A Ground Control II-ben két játszható oldal kapott helyet. Az NSA és a Viron civilizáció teljesen eltérő technológiára épül, ezért mindkét frakció egészen más taktikát igényel. Az emberek inkább a hagyományos harcmodort favorizálják, ahol a motorizált egységek alkotják a hadsereg gerincét. Az idegenek teljesen eltérő irányban fejlődtek tovább, ők az organikus fegyvereket létesítik előnyben. A harmadik (Teran) oldal sajnos nem játszható, az idegenek érdekes egységeket küldhetnek ellenünk a hadjáratokban. A technológiájuk hasonló az NSA-ra, csak jóval erőteljesebb, fejlettebb annál. A Ground Control II hadjárataiban egy ügyes csavarral megoldották, hogy a jó fiúk (Jacob Angelus) átvegyék az idegenek feletti irányítást, így le kell mondanunk a „rossz fiúk” hadjáratáról. Mindkét hadsereg alapvetően három csoportra osztható: gyalogság, járművek és légierő. A flottilla sajnos kimaradt, és a légierő sincs a helyzet magaslátán, mindössze egyetlen harci helikopter/sikló és egy teherszállító kapott helyet. Minden egység rendelkezik másodlagos tüzelési móddal, az tovább növeli az értéküket. Érdekes ezeket alaposan áttanulmányozni, sokat segíthetnek nehéz helyzetekben. Az idegen civilizáció különleges képessége az összeolvadás, ami annyit takar, hogy két ugyanolyan típusú egységet „összeolvasztunk”, minek következtében kapunk egy újabb, egészen egyedi egységet. Az átalakulás közben ezek a lények nagyon sérülékenyek, csak nyugodt körülmények között használjuk ezt a lehetőséget. A dolog visszafelé is működik, így „csalhatunk” kicsit az egységlétszám-korlátozással, ha úgy hozza kedvünk.

Minden harcoló alakulat tapasztalati pontot kap, melyből eligazodni összegyűjtve szintet léphet. Összesen öt különböző szintet különböztetünk meg, de különbséget csak a sebész nagyságában fedeztem fel a fokozatok között. Legnagyobb sajnálatomra a veterán egységeket nem lehet átvinni a következő pályára, kénytelenek leszünk mindent újra kezdeni.

Érdekes külön megemlíteni az utánpótlást szállító űrhajót is, melynek fegyverzetét, páncélatát, rak-

terét, hajtóművét és érzékelőit is továbbfejleszthetjük. Vigyázzunk rá, mert a leszállóhely közelében lévő légvédelmi egységek pillanatok alatt leamortizálják a páncélatát, és ha egyszer kilövik, akkor bizony az adott küldetésben kerszert vethetünk az erősítésre.

Mint ahogy azt már említettem, az építkezés teljes egészében kimaradt a játékból, de azért minimális bázisvédelmet kiépíthetünk. Bizonyos pályákon lesznek semleges löveg-

tornyok, melyeket bárki elfoglalhat, mindössze egy gyalogost kell beültetnünk. A torony automatikusan tüzel a felbukkanó ellenfeire, de nem sérthetetlen, javítás nélkül kis idő elteltével működésképtelenné válik. Nincs veszve azonban semmi, a szervizkocsi kijavíthatja a sérüléseket, és egy újabb gyalogos egység beültetésével a torony ismét tüzelésre kész. A gyalogosaink a városokban lévő házakba is befészkelhetik magukat, sőt még azt is megadhatjuk, hogy melyik oldalt tartsák szemmel (a túoldalán lévő egységek nem fognak lőni a másik oldalról közelítő ellenfelekre). Ilyenkor jóval nehezebb lesz őket kilőni, mivel az épület védelmi bónuszt jelent (hasonlóan a fák között megbújó katonákhoz).

Grafika, hangulat, kezelhetőség. Az új motor két évvel ezelőtől még kifejezetten forradalmának számított, mára azonban a kellemes kategóriába került. Teljesen rendben van, de nem ez lesz az a kinézet, mely láttán rohanunk a boltba új grafikus kártyát venni. Mindazonáltal dicséret illeti a programozókat, mivel sikerült olyan grafikus motort összehozniuk, mely akár 1600*1200-as felbontásban, 4-szeres élsimítással, 8-szoros anizotropikus szűrővel, teljes részletességgel mellett is elfogadható sebességgel futott. Külön piros pont a részletekre való odafigyelésért. A páncélosok motorja induláskor felbőg, a kipufogón keresztül sűrű, fekete füst gomolyog elő, megállás után kinyílik a tetőn lévő csapóajtó, kinéz rajta a pilóta, a gyalogosok nyomokat hagynak a hóban, a sérült helikopterekből szikrák csapnak elő, a páncélat megfektetik, és füst szivárog a motortérből. A helyszínek rendkívül változatosak, félig szétlőtt városokban, mocsárban, havas pusztában és sziklasivatagban kell küzdenünk. Háromféle időjárás is nehezíti a dolgunkat: hatalmas zivatarok, hó és homokvihar akadályozza a hadműveleti tevékenységet. Ezek sajnos többnyire látvány-

elemek, úgy tapasztaltam, hogy a látótávolság csökkenésén kívül nemigen befolyásolják a játékmenetet.

A GC2 motorja támogatja a legújabb videokártyák trükkjeit, de azért vannak fenntartásaink. Igaz ugyan, hogy a karakterekre közelítve minden apró részlet látszik, de a talaj teljesen elmosódik, nagyon csúnya lesz (a távolból úgy néz ki, mintha valami jó kis bump mapping efekt lenne rajta). A vízfelületek szépen tükröződnek, de azért láttunk már ennél sokkal szebb megoldásokat is (Code-name Panzers). Sok gondom volt a kamerakezeléssel is. Kezdjük ott, hogy a hagyományos RTS-kezelés mellé betettek valami egészen elvont módot is, amit nagyon gyorsan felejtünk is el, teljes-séggel használhatatlan. Az eredeti mód sem tökéletes, a hegyek fölé érve a kamera ráköszel a hegycsúcsra, majd amikor visszértérünk a síkságra, nem korrigálja a szintkülönbséget, nekünk kell kézzel javítanunk, ami kifejezetten idegesítő volt egy nagyobb csata közben.

A mesterséges intelligencia alapjában véve egész jó, bár az a fránya útkeresés ebben a játékban sem tökéletes. Nagyobb csoportok esetén az egységek hajlamosak egymásba gabalyodni, a gondosan összeállított felderítőcsapatom egyik fele úgy gondolja, hogy tud egy rövidbe utat a hegyen keresztül, és leszakadnak a főszeregtől. A nagyon sokszor volt olyan érzésem, hogy a gép finoman és óvatosan csal. Mindig tudta, hogy milyen egységgel támadok, és annak megfelelően változtatta össze az ő hadseregét. Számtalanszor előfordult, hogy tudtam (a visszatöltés csatáit segít), milyen sereggel támad, és annak megfelelően fel is készültem. Ilyenkor persze változtatott a stratégiáján, és teljesen más egységekkel támadott. A gép nagyon jó érzékkel meg tudja határozni, hogy hol a leggyengébb a védelmünk, hol érdemes át-töréssel próbálkoznunk. Elég néhány másodperc kihagyás, és máris azon vesszük észre magunkat, hogy a fáradságos munkával elfoglalt és védelem nélkül hagyott területek ismét ellenséges kézbe kerültek. Nemcsak az ellenfél mesterséges intelligenciája vizsgáztott jól a Ground Control II-ben, a szövetségeseink is jól teljesítettek. Számos olyan küldetés lesz, amelyikben nem egyedül kell harcolnunk, hanem valamelyik szövetségés táborokkal vállaltva, és ilyenkor sem kell a hajunkat tépni a társaink időtálló lépései miatt.



Víron egységek

Assault Clanguard



Elsődleges mód: Engéken páncélozott, gyalogságra és páncélosokra egyaránt veszélyes.
Másodlagos mód: Nagyon gyors regeneráció.
Párosítás: Infector Clanguard

Infector Clanguard



Elsődleges mód: Kis hatótávolságú, mérgezővédekkel felvértezett gyalogos.
Másodlagos mód: Mérgefelhőt von maga köré.

Missile Clanguard



Elsődleges mód: Rakétás víron harcos, kiváló a helikopterek és a páncélosok ellen.
Másodlagos mód: A rakéták robbanása után maradt felhő tovább sebzí az elleneleket.
Párosítás: Mortar Clanguard

Mortar Clanguard



Elsődleges mód: Aknavetős víron nagy hatósugárral de pontatlan találati aránnyal.
Másodlagos mód: Robbanófej helyett füstbombákkal gátolja az ellenség látását.

Gun Centurroid



Elsődleges mód: Könnyű páncélatú felderítő, első sorban gyalogosok ellen.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de kiválóan bepáncélozott egység.
Párosítás: Missile Centurroid

Missile Centurroid



Elsődleges mód: Föld-föld és föld-levegő rakétákkal felszerelt könnyű páncélatú rakétavető.
Másodlagos mód: Védőpajzsot von maga köré, mely hatástalanítja a rakétákat és a gránátokat.

Engineer Centurroid



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapat szállító kis hatótávolságú mérgezővel.
Másodlagos mód: Felgyógyítja a sérült egységeket.
Párosítás: Mortar Centurroid

Mortar Centurroid



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú víron tűzérség gyenge páncéllal.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, területre ható, továbbsebző gránátvédekkel operáló egység

Corruptor Centurroid



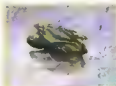
Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, páncélozott csapat szállító kis hatótávolságú gránátvetővel.
Másodlagos mód: Gázfelhőt ereszt maga köré, mely minden egységet (magát is) sebez.
Párosítás: Thumper Centurroid

Thumper Centurroid



Elsődleges mód: Kis hatótávolságú gránátvetővel felszerelt, nehézpáncélos jármű.
Másodlagos mód: A körülötte lévő egységek sebzését csökkenti.

Penetrator Centurroid



Elsődleges mód: Nagy hatótávolságú, mérgetűskével felszerelt páncélvadász egység.
Másodlagos mód: Mozdulatlan, de majd kétszeresére növekedett lőtávolság.
Párosítás: Hellfire Centurroid

Hellfire Centurroid



Elsődleges mód: Erős páncéllal felvértezett, rakétás monstrum.
Másodlagos mód: A fegyverzet kiiktatása után a páncél erősebb, a sebesség nagyobb lesz.

Fighter Helidyne



Elsődleges mód: Elfogó vadász rakétákkal, páncéllal nélküli.
Másodlagos mód: Gyors regeneráció.
Párosítás: Screamer Helidyne

Screamer Helidyne



Elsődleges mód: Hangfegyverrel felszerelt halálsikló, ideális a gyalogosok ellen.
Másodlagos mód: Mérgefelhőt hoz létre, mely tovább sebzí a rajta áthaladókat.

Surveillance Helidyne



Elsődleges mód: Kisegítő egység gyenge fegyverzetű és páncéllal.
Másodlagos mód: Radarjával felderíti a távolban lévő egységeket.
Párosítás: Contaminator Helidyne

Contaminator Helidyne



Elsődleges mód: Nyolc férőhelyes, közepes fegyverzetű ellátott csapat szállító.
Másodlagos mód: A sebesség feláldozásával extra páncéllalhoz jut.

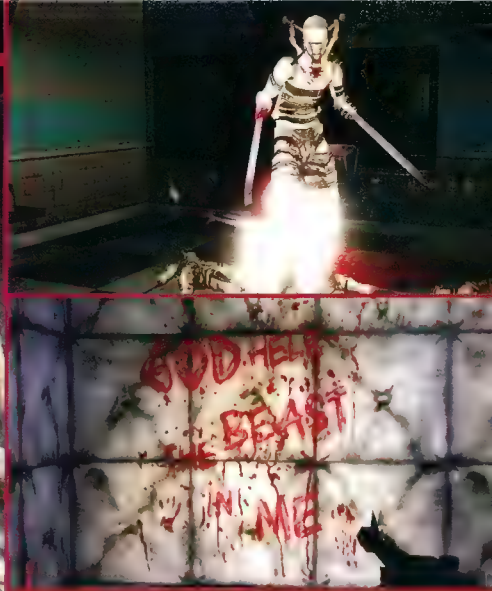
Végezetül. A hibák ellenére a Ground Control 2 egészen jól leköti az embert. Nem azt mondom, hogy ez lesz az év többjátékos stratégia játéka, de a hadjáratokban lévő küldetések kifejezetten jók voltak, nem merültek ki a szokásos „robants fel mindent a térképen” feladatokban. Ezen tetszett a történet befejezése is, teljesen eltér a szokványos happy endektől. Kiegészítő lemez egész biztosan meg fog hozzá jelenni, már csak az a kérdés, mit fog tartalmazni. Érdekes lenne egy olyan megoldás, melyben a birodalmi örökot kellene irányítanunk az NSA ellen

a gonosz Viaana tábornoknál vezetésével. Ha már az esetleges kiegészítőknél tartunk, az sem ártana, ha a választható oldalak száma bővülne, mivel ez a két frakció nagyon szegényes. A fejlesztők szerint a Terranok időhiány miatt maradtak ki a buliból, de ezt azért kéretek fenntartással kezelni, tekintettel a hároméves fejlesztésre. És akkor még nem beszélünk a titokzatos Elder Race-ről, kik felébredésétől annyira retteg a víron civilizáció. Az elvárások tehát nagyok, már csak az a kérdés, hogy a Massive mit valószínűsít ezekből. **Moosy**

Pre: cooperative multiplayer, igazán egységek, víron „összeválasztás”

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	PIII 800, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD
EREDETISÉG	08	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	17	20	84%
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

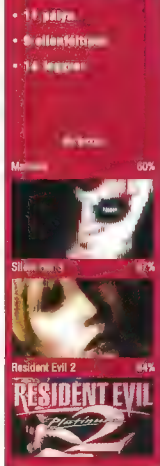
Kontár: hiányzó Terranok, kényelmetlen kamerakezelés



THE SUFFERING

INFOBOX

Kategória: Nézdahátam akció • Kiadó: Midway • Fejlesztő: Surreal Software • Web: www.thesuffering.midway.com



Sziasztok kedveskéim! Sokak bánatára Mecsykék megelőgették, hogy számomra igencsak kedvező módon otthon süttethessem szép kis hasikámát, és azon gondolkodjam, hogy miként sikerül kikerülnöm figyelmes tekintetüket, ami komolyabb személtelődés után azt jelzi számukra, hogy már majdnem 2 hónapja sikeresen ásom ki magam a munkahegyek alól mindenféle fondorlatos testessel. Tudták, mire kell tapintani! (no persze, nem úgy, és jelen esetben a túrók gombóckáim sem voltak veszélyben), így kaján mosollyal helyezték el a nekem szánt csomagocskában a The Suffering című rettenetet, melyről már persze mindnyájunk hallott, azaz a túlélt horror kategóriát kedvelők biztosan. Mindjárt kiderül, hogy mennyire sikerült a Surreal Software-nek bebizonyítania, hogy nem csak a Silent Hill és Resident Evil epizódoknak van keresnivalójuk a piacon, ha pelenkacserés játékot keres valaki.

Már most leszógezem, hogy a Sufferingnek köze sincs a fent említett, méltán elhíresült klasszikusokhoz. Annnyiban hasonlítanak csak, hogy mindegyikben jól operálnak a paráztható hangokkal, a még inkább fülbemászó, csurrogó-cuppogó líhegésekkel, na és persze mindig a legváratlanabb pillanatokban történik egy villanás, amelyet egy óriási, alacsonyfrekvenciás dörrénés követ, azaz a játékos meghalt, és esélye sincs arra, hogy a szívműsát megpróbálja helyrehozni az elkövetkező LOADING GAME felirat alatt. Ezek azok a játékok, amelyeket többen érdemes játszani, ha nem tervezünk idő előtt bekerülni a vigyorgóba.



A történet és a pályák. Az intro megtekintése után a jobbak úgy érezhetik, hogy egy az egyben az Unreal 1 feelingébe csöppennek, a kevésbé rutinosaknak inkább elkezd izdanni a tenyere, hogy milyen pörgős, ámde gyenge narratívával ellátott bevezető képsoron vannak túl. A történet szerint a főhős Torque éppen megérkezik az Abbott State Peniten-

tary büntetés-végrehajtó intézménybe (tudjátok: börtön, azaz szappan szappanok hátán, derékban izmos emberkékek mindenfele...), és amint elfoglalja a celláját, máris kihal körűle mindenki, akit éppen már kezdtünk volna szívünkbe fogadni. Sokaknak nehéz lesz azonosulni első körben az Elvis Presley-t megszügyenítő pofaszakállal rendelkező, szótlán főhőssel, aki ráadásul a felesége és gyermekei meggyilkolásáért került a siralomházba. Mi tagadás, nekem sem támadt különösebben értékelhető vonzalom a fickó iránt. De üsse kő, gondoltam, kap egy esélyt, lássuk, mit tudnak a surreals srácok, ha nézdahátam akciójátékokat kell csinálniuk. A környezet amúgy is nagyon hálás, lehet ebből még süti dolog. Nem kellett csalódnom, a lehetőségeikhez képest (és ez az elsősorban konzolos irányelveket figyelembe vevő fejlesztés ellenére történt) PC-n is élvezhető játékot sikerült alkotniuk.

11 sokszor érintkező pályarészen kell túlverekednie magát az erős idegzetekkel rendelkező játékosoknak, melyek közt sok-

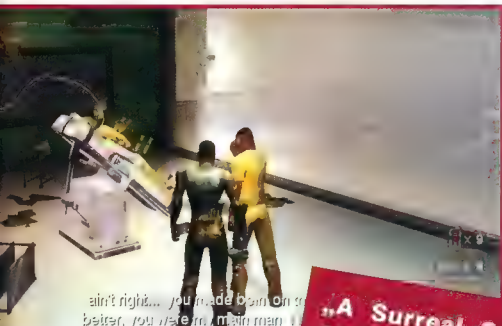
féle helyszín megtalálható. Lesz minden, ami egy börtönhöz kapcsolódik: zuhanyzóka, étkezdé, kethelyiség, elmegyógyintézet (a végkifejlet színhelye, de nem lövök le semmilyen poént, meg is élnék érte rendesen), szóval csupa olyan dolog,

így néha látni, hogy mi történik. Persze a lámpácskából vérszesen gyorsan merül az elem, mert miért is lenne egyszerű piszofekék ügyebár az amúgy is sebesen közelgő ellenfelek vizualizálása... Ráadásul én botor módon nem éppen könnyű fokozaton kezdtem játszani, úgyhogy sokszor kellett csalnom a menüből elérhető fénybeállítások maximalizálásával. Hiába, no, öregszen.

Az irányítás. PC-n az általános 3rd person játékok majdhogynem ideálisan irányíthatók, ezt már számítálszor elmondattam, bár legutóbb talán csak a Freedom Fighter tesztek. Minden van, amire szükség lehet,

őelő végigjátszása alatt, amikor az irányítás bosszantóan nehézkessé vált volna, sőt, meglepően használható volt annak ellenére, hogy néha azt sem tudtam, mit látok.

A játékfeeling. Térdig fogtok gázolni a hullákban. Ha olyan játékot vártatok, melyben a fejtörők dominálnak, amelyek között néha-néha betéved egy-egy jól scriptelt, ámbátor könnyen leítható ellenfél, ne a Sufferinggel játsszatok. Itt kökéményen arról szól a játék, hogy a Torquéra öntött ellenfelek mind padlóra kerüljenek, miközben egy-egy jól eltalált emléklash (a remekül scriptelt történetfolyam inkább csak az elején jellemző), vagy játékosra bízott választási lehetőség (pl.: megölje-e Torque a gázkamrában rekedt biztonsági őrt a kar meghúzásával, vagy sem, persze a választástól függően a végkifejlet is változik, ezzel az újrajátszhatósági értéket próbálván javítani). Ezek a bevillanó emlékképek és opciók képezik a történet gerincét, ami alapján a bambán ülő, mit sem értő játékos lassacskán képbe kerül az általa navigált főhős körül zajló történetről. Természetesen a sztori kibontakozása onnan kezdődik igazán, mikor



„A Surreal Software a Drakan óta nem alkotott ennyire magadandót”

amire egy egészséges érzésekkel rendelkező játékosnak szüksége van, ha a réten akar szaladgálni szívárványt nézgetve, nyálakát szopogatva és csakis pozitív életérzéseket befogadva.

Már említettem, hogy a letelején minden és mindenki nyakig úszik a levesben, így a cellatársak, akiknek egyetlen pozitívuma a rendkívül trágár beszéd, azonnal étalalkulnak földön heverő, plafonról csüngő, falra kenődött matrica stádiumba. Persze nem Torque kezei által, hanem egy áramszünet után bekövetkezett idegen létforma támadásai miatt, melyeknek sokkal több köze van egy örült professzor kísérleteihez, mint egy lezuhanat űrjárműhöz, amennyiben ismét Unreal 1-es párhuzamokat akarnánk vonni a két játék között, de ezt most el is felejttem, mert ezen kívül szinte semmiben sem találunk azonosságot. Amúgy sem tudom már, miért hoztam fel a témát, mindegy.

A játék rendkívüli sötét már az első pillanattól kezdve, hát még úgy, hogy rövid ideig még ezt a fránya elemlempát sem találai, amellyel legalább egy picinyke fényt lehet csiholni a környező textúrákból.

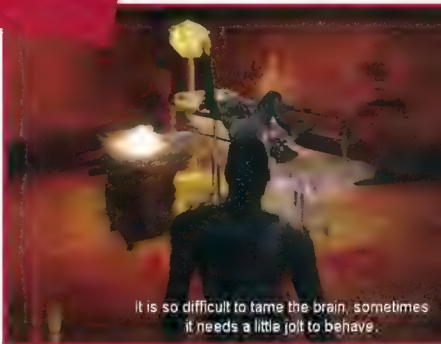
és az alapbeállítások szerintem a játékkal szórakozók 95%-át kielégítik. WASD billentyűkön a futkározás, az egérrel történik a célzás és a lövöldözés, a gránátok dobálása a másodlagosan aktív fegyverből a jobb egérgombbal, a sima csúzi a balai, az egérgörgő továbbra sem csak a böngészőkben használható remekül, hanem itt is, így most a fegyverváltást hívott előtérni. Van pár egyedi billentyű, mint például a CTRL, mely segítségével FPS nézetbe kapcsolhatunk a vállalkozó kedvűbb (és sokkal inkább frászt kapni vágyó) playerek, lévén a 3rd person jelleg egyelőre fontosabb tulajdonsága, hogy a bekerítés taktikával okoskodó ellenfeleket előre látni, és nem kell meglegelődni, ha a főhős meghal azért, mert minden tisztá a fegyvert fogó kezünk irányában...

További gombokként a C (mutálódás, melyről később beszéltek, ezzel is szinten tartva esetlegesen lankadó érdeklődéseket, ezzel arra serkentve beneteket, hogy tovább olvassatok tudásszomjotok oltása végett...), az F (elemlempa ki- és bekapcsolása) és a térkép gombja (G) az érdekes.

Tapasztalatom alapján ritkán adódott olyan helyzet a játék 8 órás időtartamot fel-

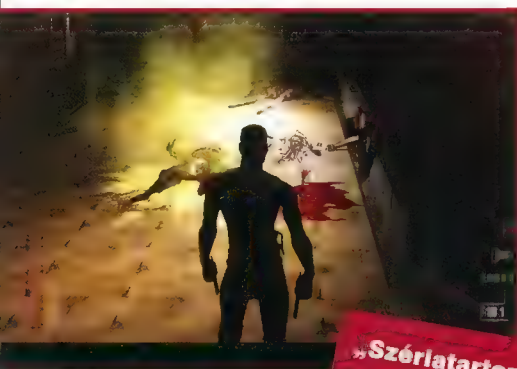
kiderül, hogy nincs teljesen minden rendben Torque bácsi agyával, ugyanis dühöngő örüllé tud változni, amikor csak akarjuk. Szegényke olyan mutálódása után, mikor éppen átment természetesebb joghurtosdoboz-méretű cséplőgéppé, mintha háromméves Benőket játszana, akitől elvettek a darus kocsiját. Puffadt lesz, olysami, mint az X-MEN filmekben sokszor használt felajzott, viagrás tengerimalac cucc. Hörög, pöfög, csapkod, szalad, ilhég, és szétzúz mindent, ami organikus eredetű. Próbáltam többször falat is bontani vele, de nem sikerült, szerencsére a szolid objektumok továbbra sem sérülékenyek. Egy idő után Torque mindenképp visszaváltozik csendesebbik és kevésbé büdös önnön valójába, úgyhogy a rengeteg post-process effektet csak rövid ideig kell szoknia a szemünknek.

Számtalanszor gondoltam úgy a játékélmény folyamán, hogy a játék által felvonultatott ötletek és csavarok már elcsépeltek, noha kellemes megle-



It is so difficult to tame the brain, sometimes it needs a little jolt to behave.





**„Szérifartozékként viselsz gu-
mibugyit? Akkor bátran állj neki
a Sufferingnek!”**

petések is értek. Nem feltétlen csak anyiból áll az előrehaladás, hogy a pléjer átverekész magát a raklapnyi rosszarcún, hanem akadnak pillanatok, mikor bezony kicsit az agytekevényeket is stimulálni kell ahhoz, hogy ne kezdjük el az ALT+F4-et fényezni ujjbegyünkkel. Példának okáért, az egyik zuhanyzós jelenetben tűz állja el a tovavezető utat, de nem működnek a tűzoltó-berendezés vízszóró rózsái, csak a távolabbi részen. Nosza, ha adott egy távoli tűz, vízforrás, egy lefolyó, egy rozszant cső és 2 húzható tárgy (kondomautomata persze), nyilvánvalóan nem addig kell a húszsokot dobálni az automatakába, míg a felfűtött övszerekben vizet cuckolva eloltja a lángoló torlaszt. Leginkább addig a pontig is dobozokat kellett húzogtatni, így ekkor is az volt a megoldás, csupán a lefolyóra kellett tolni a világmegmentő fémeszközt, s a víz máris felgyülemlött, aminek hatására volt-nincs tűzcsaka.

Grafika és hangok. Le sem tagadhatná a Suffering, hogy konzolokra készült: Moscott textúrák, elnagyolt pályatervezés, szögletes objektumok, kevés mozgásfázissal rendelkező ellenfelek stb.

bele. Az a fejlesztők számlájára írható, hogy a játék még így is jobban fest a nagyobb felbontás miatt, mint kézzel izgatható kontrolleres változataiban. A töltési idők rövidek, és kevés van belőlük, azaz egy 84 MB-os kártyán sem lesznek gondok legnagyobb felbontásban, a gáma rezzenéstelenül fog futni. Bármilyen DirectX 8 kompatibilis, kicsit is táposabb kártya (mondjuk Radeon 8500 körül) már elég lesz a kéjmármoros futtatáshoz, de az is biztos, hogy ma már nem érdemes próbálkozni semmilyen újonnan megjelenő játékkal legalább másfél GHz-es processzor alatt. Ezúttal sincs másként

Egyedül Torque néz ki valamennyire mai szinten, no és a dinamikus fényeffektek. Az ablakon beszűrődő fény két hónapig még elmegy szódaival, de utána (és a Far Cry után) már sajnálatos módon idejélműt lesz. Hiába, az Xbox és a PlayStation 2 képességei hardware-illeg már gyengék a PC-khez képest jó ideje. A GameCube más tésztá, de ebbe most ne menjünk

benne kihívás. Nem is merem feltételezni, hogy lenne olyan olvasónk, aki csal, vagy Easy'n játszik játékokat, úgyhogy meg sem kellett volna említenem...

Végítélet. Őszintén szólva sokkal jobb játéknak tartottam volna a Sufferinget, ha nem azt erőltetik benne, hogy minél hamarabb elárasszák a játékost ellenfelekkel, hogy legyen mire lőni. A farktollaimmal csapkodtam volna a villanyoszlopot, ha századennyi, jobban kidolgozott ellenfél közelít, nincs ennyi töltény (nehezebb fokozaton persze gázosabb), és a pályák sokkal kidolgozottabbak, nem az átrohanós típusúak, hanem az elején még érezhetőbb, átgondolt stílusban készültek. Igen, jobb lett volna, ha Silent Hill-esabb egy kicsit a dolog, jobb zenékkel, még jobb hanghatásokkal és lassabb játékmenettel. Azt hiszem, jó pár napig nem keltem volna fel mellette, ha így lett volna. Így sajnos egy éjjeli lezavar-tam. Összegzésként azt tanácsolom,



You never went for that kinda thing, did you inside, did ya Torque? Naw? Well, you don't.

hogy akik egy jó lövöldözős játékra vágnak, amelyek megfelelő mennyiségű adrenalinint juttat a célszemélyek szervezetébe, de egy-két fondorlatosabb feltörőnél nem okoz komolyabb meglepetést, az vegye meg, és játssza végig. Akik féltősebbek, azok inkább maradjanak a Sims-nél és a Black And White-nél ;)

- Fiatline -

Pro: Sokat hangulat, háborzongó első pályák.

HANGULAT	19	25	GÉPIGÉNY
JÁTEZHATÓSÁG	19	25	PIU 800, 256 MB RAM, 1 GB HDD
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	68%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

Kritika: Túl véres, lapos élvezetiszintű maradék pályák.



MINDENT EGY HELYEN

masteringtől a sokszorosításig...

DVD5, DVD9, DVD10



...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.

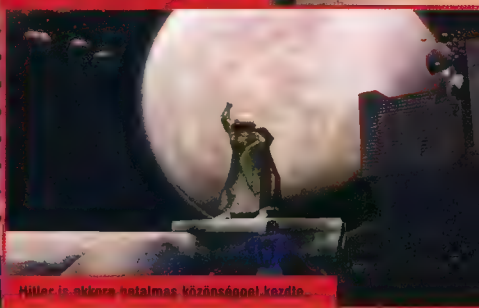
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Szekesfehervar, Pl.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-577 Email: vid@vcd.hu internet: www.vcd.hu



Neot! Nem segítenél egy antival?



Hítlér is ekkora hatalmas közönséget kezdte...

SPIDER-MAN: THE MOVIE 2

INFOBOX

Kategória: Akció • Kiadó: Activision • Fejlesztő: Fizz Factor • Web: www.activision.com



Négy és fél órával a fellelőzése után, most itt ülök, és próbálok értelmes gondolatokat összehozni a játékról, de egyszerűen nem megy. Nem... nem lettem kiégett egzisztencia, nem egy küldetés után akarok teljes és átfogó véleményt alkotni a játékról, sőt, még csak nem is untam meg Peter Parker kalandjait. Egészen másról van szó. A játék ugyanis esélytel bekerülhetne a Guinness-rekordok könyvébe a világ legrövidebb játéka titulussal. Kedvem lenne ezzel le is zárni ezt a cikket, mert a lényeg már elhangzott, de jól tudom, hogy számos 14 év alatti „gamer-manó” is olvassa lapot, ezért az irántuk érzett rokonszenvem jeléül megpróbálom a játékot annyira kielemezni, amennyire csak megpróbálódott elmém engedi.

Megint egy elszúrt feldolgozás remek alapanyagból. A Stan Lee által létrehozott Pókember-univerzum bemutatása remélem, nem különösebben szükséges, hisz a szuperhős kalandjait bemutató képregények száma már ezres nagyságrendekben mérhető, hogy a belőle elkészített játékok, filmek hadát már ne is említsen. Az Activision jelen kiadása sem az első a Csodálatos Pókember témában, már ami a számítógépekre és konzolokra eddig megjelent témáitól feldolgozást illeti. A két évvel ezelőtti epizódtól viszonylag pozitív megítélése után, valamint a közelgő filmpremier apropójából az Activision remek időzítéssel dobta ki a vágódeszkára – mondhatni multiplatform jelleggel – a második részt. Itt ragadnám meg az alkalmat arra, hogy szídjam egy picit a kiadót. Határozottan aljas lépésnek tartom, hogy nem a konzolos fogyasztókat választottuk meg PC-re. Ez kérem, nem volt fair lépés... ennek fényében tessék majd meghozni a döntést, hogy rohanok-e a boltba, vagy sem. Ebben az epizódban – az előzőhöz hasonlóan – feladatunk a New York városára és polgáira veszélyt jelentő, szintén emberfeletti képességekkel rendelkező hősök és bankrablók likvi-



dálása mellett barátaink, Mary Jane megmentése lesz. A történet végtelenül egyszerű szárai Octopus-hoz, az örült tudóshoz vezetnek, aki a nap energiájához hasonló próbát több-kevesebb sikerrel létrehozni. Az Unreal motort licenclő program grafikája átlagosnak mondható. A város látványa korántsem lélegzetelállító, de az ilyen jellegű játékokhoz talán nem is kell ennél nagyobb részletesség. Az Activision reklámszakemberei szerint a hálónkon lengedezve eddig még soha nem tapasztalt módon élhetjük át a teljes szabadság élményét. Gondolom, sejtitek Ti is, hogy ez azért erős túlzás. Senki ne számítson Gothic-szerű hatalmas terekre, GTA-élműgű távolságokra, ugyanis az egyes helyszínek rendszeren le vannak korlátozva. Első dolgom az volt, hogy próbáltam felmászni a város legmagasabb épületének tetejére, hogy érezsem kicsit azt a „hihetetlen nagy szabadságot”, de a program már az épület háromnegyede környékén nem engedett tovább. A pótkonalon való lengedezés már sokkal jobb móka, kár, hogy csak rögzített pontok segítségével közeledhetünk vele, míg az elődben ezt szabadon meglehetett. Falra kilőhető hálók már valamivel használhatóbb, viszont nagy hiba volt, hogy nem lehet

Spider-Man 2 a film

A játék megjelenésének időpontjával majdnem egy időben startolt a mozifilm is. Az előzetes és tengerentúli vélemények alapján a film sikere sokszorosa a játéknak, ugyanis már az első napon több mint 40 millió dollár bevételt regisztráltak. A warezoló ifjúság persze az Államokban sem úl a babérjain, ugyanis már őnzetbe is vettek egy kamerával ügyeskedő 16 éves srácot, akit bőszen rögzítette a premierfilmet.

az 1 db. lebegő robot és 4 fajta főellenfél, akik a változatosság illúziójának fenntartása végett néha változtatják egymást. A háromfajta „kis rosszfiú” esete még megér egy mondatot. Mindhárom teljesen egyforma, csak van, amelyik kék ruháskában, mások piros ruháskában, míg egyik, ritkán feltűnő társuk valószínűleg nem túlságosan fertzódódott meg a Benetton-lázzal, így csíkos, fekete-fehérben erőlteti a sereghajtó mezőnyt. Egy alapvetően a Marvel univerzumában játszódó játéktól azért jóval több kon-

forumon olvastam, hogy 10-12 éves srácok mindenféle kód és leírás alapján 2-3 óra alatt legyűrték a játékot.

Teljesen világos, hogy a kisebb mini-játékokkal és az egzotikus pókfajták gyűjtögetésével próbálták kinyújtani a játékidőt, de ez egyáltalán nem hatóztönzőleg az egyszerű játékosra. Már csak azért sem, mert a mini-játékok céljai a minél kevesebb idő

„Activision: Érezd a teljes szabadságot... nem lináris játékmenet...”

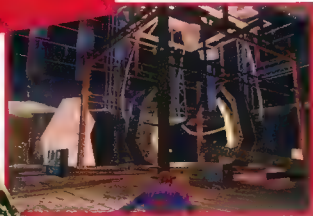
külön gombra átkonfigolni a hálólabdacskok kilövését. Ettől függetlenül az írányítás nálam erős négyesre vizsgázott, mert különösebb gondom az alatt a néhány óra alatt nem adódott. Dicséret illeti a kamerakezelést is, mert sehogys sikerült kitolnom vele, bárhogy is próbálkoztam. A küldetések nem túlságosan változatosak, általában kimérűnek az ellenfelek leolésében, a kulcskártyák vadászataiban és pár üldözési jelenetben. Jópofának tartottam a pókszöszön használatát is, bár sajnálatos módon nagyon kevés helyen alkalmazhatjuk csak. A pofonok kiosztásával Pókemberünk egy idő után annyira bedurvul (sárga csík a bal alsó sarokban), hogy még a legerősebb rosszfiú is képes egyetlen csapásával a másvilágra küldeni. Bár tudom, hogy realitást ebben a játékban keresni felesle-

kurens szuperhúst várna el az ember, mert Rhino, Puma, Mysterio és Octopus esetenkénti feltűnése harmatgyenge felhozatal. Ahogy a játék zenéi is kritikan alulnak, talán azért, mert nem is nagyon fordul elő belőlük 4-5-nél több. Ennek tükrében már nem meglepő, hogy hangos hahotában törtem ki, amikor a játékot végigjátszva megláttam, hogy a stáblista 1/3-át hegedűsök, csellósok, zongoristák, trombitások teszik ki. (Szerintem ők voltak a bétatesztzerek. :-). A másik dolog, ami nagyon zavart végig a játék során a nyilgye-



„PC-s fogadtatás: Mert hülyék, azért nem vagyunk...”

ges, mégis megemlíteném, hogy a kiütött ellenfelek azonnali eltűnése kissé amatőr megoldás. Az ellenfelek változatosságának száma szintén rekordok könyvébe illő negatív teljesítmény. Van kérem, 3 darab „kis rosszfiú”, egy nagy malák, egy az-



nes játékmenet mellett, az a nagyjából tízpercenkénti intermezzók megjelenése, melyek rendre megszakították ténylegesimeket. Nem elég, hogy minden apróságát a szánbka rágunk, hogy nem lehet véglegesen meghalni, hogy esélyük sincs az ellenünk felvonultatott zéró

A1.-val rendelkező rosszarcúaknak, mindennek a tetejébe még kapunk egy állandó nyilat a fejünk fölő, hogy még csak véletlenül se tartsan a játék pár óránál tovább. Érttem én, hogy a fiatalabb korosztály az Activision piacutatói szerint még nem gondolkodhat annyira logikusan, mint a korosabb játékosok, így mindent a szájukba kell rágni, és ezért a sok kaspaszkodó, de ez teljesen téves elképzelés. Nem egy

alatt összegyűjtendő pókemberlma keresgetésében merülnek ki. Végezetül még meg kell dicsárem azt az orbitális marhát, aki szerencsétlen pókfícnők lépteinek hangját komponálta. Borzalom... nagyjából olyan, mintha a fogainkat kocogtatnánk a kőrmünkkel. Valószínűleg sok éves, vérveritkes fejlesztői és kutatómunka eredménye, melynek remekbeszabott eredményét még Hacki Tamás is megirigylhetné...

Majd ha már beszötte a pók. A sok negatívum ellenére csak sajnálni tudom a játékot, ugyanis alapvetően nem rossz. Viszonylag jól állt a képregényekben érezhető, állandóan poénkodó Peter Parker karaktere, és helyenként egészen kellemes pályákkal találkozhatsz (pl. küzdelem Mysterióval, Puma üldözése). A játék botrányos rövidsége, jelenlegi ára, unalmas ellenfelei és alacsony szavatszósága azonban arra késztetnek, hogy azt mondjam, a Shrek 2 és Harry Potter új epizódjainál egy hajszálnyalval élvezetesebb, de nem jobb.

Tinman

HANGULAT				17	25	GÉPIQÉNY P3 600, 128 MB RAM 1,2 GB HDD
JÁTÉSZHATÓSÁG				18	25	
EREDETISÉG				04	10	
GRAFIKA				08	20	
AUDIO				02	10	
ÉLETTARTAM				02	10	
ÖSSZESEN						
51%						



WEIRD WAR

INFOBOX

Kategória: Kaland/RPG • Kiadó: Cenega • Fejlesztő: Mirage Interactive • Web: weirdwar.techland.pl



Humor és háború. E két – talán legemberlibb – találmány közül kétségtelenül az előbbi látszik erősebbnek, hiszen képes kikezdeni még a legkétségbeejtőbb helyzeteket is. Kelly Hösel, Indy Jones és a francia fogadás, René a legismertebbek, akik a humor frontján arattak megalázó győzelmet a harmadik birodalom felett. Erre a harctérre kerülnek a Weird War kétértékű főszereplői is. A poénokkal és paródiaelemekkel gazdagon fűszerezett kaland mellé a fejlesztők nemcsak komoly, olykor véres és rémes akciókat, de igen fontos információkat is beleszőttek játékukba. Ennek köszönhetően többek között megtudhatjuk, hol készítik a legjobb kebabot, hogy az „itt a piros, hol a piros” Las Vegasban máig felfedezetlen iparágat az arab világ magyar idegenlégiósoknak köszönheti. A kaland tétje pedig, melyet rejtélyek sűrű homálya takar, oly agybomlasztóan rejtélyes, hogy a Frigyláda, a Szent Grál és a hasonló kacatok jelentősége eltörpül mellette.

A történetbe ott kapcsolódunk be, amikor egy jól célzott torpedó véget vet főszereplőink burgonyacsemész hétköznapijainak. Az északi-tengeren hajótöröttnek lenni persze korántsem olyan romantikus állapot, mint mondjuk Robinsonnak azon az utazási katalógusok címlapjáról ismert pálmás földdarabján. Szerepjátékról lévén szó, ahol – mint tudjuk – az egyensúly igen fontos intézmény, hőseink szellemi hiányosságai sem maradnak el-leszülyözés nélkül. Már-már természetfeletti szerencsénk jégtáblájukhoz vezet a titkos ügynökeket kereső 1906 jelű (rendkívül titkos küldetésben járó) tengerelattjárót. A fedélzetre lépő ál-ügynökök a féltreérés révén beleszerencsésnek a háború talán legkülönösebb akciójába, amelyet maga Himmler agyalt ki, hogy a németek oldalára fordítsák a háború kimenetelét egyszerűen eldöntő, titokza-

tos természetfeletti erőt. A történet folytatása ezután a kezünkbe kerül, ám komoly szerepe lesz még annak a ténynek is, amit egy kis francia falu nagy fogadása, René így fogalmazott meg: „Ezek a németek olyan hülyék, kizárt, hogy megnyerjék a háborút.”

A háborgó tengeren hajózó U-boot fedélzetén is viharos a hangulat. A fedélzestemestert túsul ejtették a zendülők, amint arról a kapitány beszámol. A párbeszéd során azon tűn, hogy kiválasztható a kérdés vagy a válasz, ex-alkalmazottunk, Johann helyzetértékelései színesítik az események leírását. A humornak fő forrásaként ezek a szövegek sokszor igen bőbeszédűek, és Johannhoz méltóan kelően idióták. A csevegés intellektuális megpróbáltatását követően a lázadás felszámolása vár a – kapitány hozzánk beosztott matrózával immár – háromtagú csapatra.





Lövünk, ütünk, kópünk. Az egész játékhoz hasonlóan a harcrendszer is öszvér, azaz hogy stílszerűen többpúpú teve. Közvetlenül csak a főszereplő irányítható, míg a többiek egyikeknek végrehajtani a kiadott általános érvényű parancsokat. Nincs más dolgunk, mint kijelölni a célpontot, és hősünk a kezében lévő eszköznek megfelelő távolságot tartva nagy ügybuzgalommal tör az ellenség életére. A többieknek külön-külön ötféle parancs adható. Leghatékonyabbnak karakterünk őrzése, fedezése tűnik, de olykor ki lehet használni az ellenfél elkerülése, a helyben maradás, vagy az önálló célpontválasztás előnyeit is. Mindez persze csak akkor működik így, ha harcmódban vagyunk. Ellenkező esetben az irányítás elősorban a kalandjátékokkal azonos módon tárgyakra, beszélgetésre koncentrál. A két állapot között szinte bármikor válthatunk egy kis pisztoly embléma segítségével. A helyzet ennél persze sokkal bonyolultabbá fordul fokozatosan, ahogy egyre újabb fegyverekhez jutunk. Az események bármikor leállíthatók, hogy fegyvert cseréljünk, másik parancsot adjunk, akár gyógyítsunk, ami jelentősen megkönnyíti a játékot. A harc kimenetele végül első sorban karaktereink felkészültségétől, na meg felszerelésüktől függ. Mindezek kezdeti csiszolása, fejlesztése, a tárgyak gyűjtögetése egyben aprólékos és hálás feladat.



A Szovjetunió Hőse. Valahol ott tartottunk, hogy az U96 lázadásából kiiktatjuk a lázadó matrózokat. Miután a hajtóműtérben hóbörgő alakok hamar padlót fognak, elszálló utolsó lehetőség azon nyomban tapasztalati pontokká alakul, melynek szimpatikus emelkedését egy kis műszerről bármikor leolvashatjuk. Az egyre több pontot igénylő szintlépések során egy-egy általunk választható tulajdonság vagy képesség is hozzáadható karakterünkhöz mindamelllett, hogy életerőpontjai is becsülettel növekednek.



A karakter jellemzői három csoportra vannak bontva. Az első részbe a tulajdonságok kerültek, mint az erő, az intelligencia, a gyorsaság és a többi. Ezek szigorúan meghatározottak, hogy milyen eszközöket lehet egyáltalán kézbe venni. Főhősöm indításakor nem vettem komolyan a karaktergenerálást, és annak ellenére, hogy rögtön a Szovjetunió Hőseként kezdte meg a kalandozást, annyi intelligenciája sem

volt, hogy egy német zubbonyt fel tudjon venni. Az alaptulajdonságokon felül külön csoportban találjuk a képességeket. Egy Mauser98 puskahasználat például a puskák képességeit igényli, míg az arab szabályokkal csak az hadonászhat, akinek karakterlapján szerepel a kések és ütőfegyverek képessége. A fegyverhasználat mellett igen elmés képességekkel is találkozhatunk. A már említett hősi címen túl a „Hálaos kukta”, a „Villanyszerelő-segéd”, vagy a „Kocsmai vagány” mind hasznos tulajdonságokkal ruházzák fel a kalandorokat.

Az irányítás szempontjából is megkülönböztetett főhős további különleges képességeket tanulhat, amit érdemes is kihasználni. Mivel szintenként csak egy pontot oszthatunk szét esetében is, lehet, hogy lesznek tulajdonságai, amelyek terén a teve is túlszárnyalja, viszont hidegvérrel bedobhatjuk a „Gyilkos poén”, a „Velőtrázó üvöltés” vagy a

„Régi zokni” akciókat.

„Frisske vagyunk fiatalok, bejárjuk a sivatagot”. Klotz fedélzetmester kiszabadítása után az U96 folytatja küldetését, és a fedélzeten velünk eljut a sivatag szélén fekvő El Buahaha kikötőjébe. A jellegzetes arab kisvárosban békés



Hogyan robantottam ki a II. Világháborút

A Weirld War forgatókönyvében számos hasonlóságot találunk hollywoodi produkciók karakterei és eseményei között. Elsősorban talán Indiana Jones és a Múmia öltik fel. A helyzet pikantériája azonban az, hogy a lengyel fejlesztők egy hazai mozi, az 1970-ben bemutatott számomra kimondhatatlan című (Jak rozpetalem druga wojne swiatowa), ám rendkívül sikeres alkotást ültették át a játékba. A Tadeusz Chmielewski által jegyzett, csaknem négyórás, fekete-fehér háborús komédiában Fránek Dolas – miután kiszabadul a Stalagból – végigharcolja Afrikát és Európát a maga eredeti módján. Az eredeti alkotógárda egy része jelenleg a film digitálisan felújított, mesterségesen színezett változatán dolgozik.



hétköznapjaikat élnek a helyiek. A piacon folyik az alkudozás, a kávéházban pedig mesés történetek kapnak szárnyra. A kaland valójában itt kezdődik. Hová tűnt Klotz, és hogyan javíthatjuk meg a hajót, ezek a kérdések foglalkoztatják hő-sünkét. A válaszokhoz azonban csaknem az egész sivatagot be kell járni, és számos alakkal kell megismerkedni. Bár a terep első ránézésére meglehetősen nagyknak tűnik, ám a puzzle legtöbb-ször logikus, és nem lehet végérvényesen

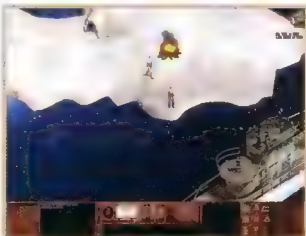


elrontani. Az egyes helyszíneket már akkor is meglátogathatjuk, ha az események fonalát még nem ért oda, így szabadon kalandozhatunk, és tá-polhatjuk a karaktereket anélkül, hogy a kaland-tól előre mozdítanánk.

A fontos tárgyak használata Johann elbeszélésén keresztül zajlik, ami megmenti a játékost attól, hogy például a cukorrépát is belepróbálja a kulcslyukba. A tárgyak egy része persze nem szükséges a kaland teljesítéséhez, viszont ezeket olyan mellékküldetésekhez használhatjuk, melyek bőven biztosítanak tapasztalati pontokat. A tárgyak zöme pedig – és nélkülük nem is beszélhetnénk igazi szerepjátékról – a hegyekben fellelhető felszerelések. (Úgy értem: hegynyi mennyiségben, és nem a sziklás képződménye-

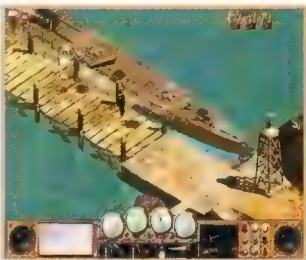
ken.) Bár sok helyen kereskedhetünk is fegyverrel, lőszerrel, ruházattal, a legjobb forrás mégis a hullarablás.

Afrika Korps vs. Beduin. Az ellenfelek nagy része ugyan emberi fajból kerül ki, mégsem kell aggódni az egyhangúság miatt. Náci katonák élők és félholtak, beduinok, egyéb bennszülöttek és nyomokban természetfeletti kreatúrák mind utunkba botlanak. Tovább színesíti ezeket a találkozásokat az, hogy különböző fegyverzettel szerelt csoportokban rohangálnak. Az Afrika Korps utunkba kerülő első egységei még egy parabellummal a kézben rohangálnak, de kissé arrébb elit alakulatokat találunk tisztekkel, katonaozvos-sal és gránátokat hajigáló utászokkal tarkítva. Érde-mes mindig hasonló fegyvereket használni, mint aktuális ellenfeleink, mert ott ezekhez találunk a legtöbb utánpótlást. Egy géppisztolyal, a kardokkal és molotov koktéllal felszerelt beduin törzsnél hamar kifogytam a lőszerből. Ekkor ráfa-nyalodtam a kardra, ami nagyon szépen sebez, ám csak testközelben működik. Néhány kellemetlen tapasztalat után aztán kialakult a leghalálosabb felállás. A legerősebb karakter kardot vi-sel, és beveti magát a sűrűjébe, míg a többiek őt fedezik valami sorozatlövő kűtűvel. A Tave sem marad persze télen, ő a legközelebbi ellenfele-



ket köpködi. Sajnos a módszer nem száz száza-lékos, de éppen ez a szép a Weird War harcrend-szerében.

A játék még összetettebb, mint amit itt sebtében sikerült felvázolnom, úgyhogy a vállalkozó ked-vűek ezeken felül is rengeteg érdekességgel ta-lálkozhatnak. Talán annyit még érdemes tudni, hogy a fegyverek, felszerelések elhasználódnak



vagy elakadnak. Javításukra is oda kell figyelni. Ami pedig igazi kukabúvárrá teszi a játékost az, hogy rengeteg pluszos cuccot találhatunk, így egy azonos gyártmányú pisztolyból is akár tízfé-le akadhat a kezünkbe

A Weird War sokunk számára meglepetés. A „vis-sza a gyökerekhez” alapkonceptió és a jó han-gulatú, poénoktól hemzsgő sztori minden elis-merést megérdemel. A kép természetesen nem teljesen rózsaszín, de az apró foltokat bőven el-lensúlyozza a végig magyar szöveg. A javasla-tom tehát: kúraszerűen, naponta több adagban fogyasztandó.

Lázi



HANQLAT	22	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	PH 800, 128 MB RAM, 2 GB HDD
EREDETISÉG	05	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	13	20	78%
AUDIO	09	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Történelemhű, új stratégiai játék az Imperium Galactica 2, a Haegemonia és az Afrika Korps vs Desert Rats készítőitől:

D-DAY

A mindent megváltoztató normandiai partraszállás lélegzetelállító, félelmetes, hősiес csatái

MAGYAR SZINKRONNAL!



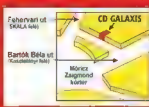
6 990,-

CD GALAXIS

Keresse üzleteinkben!

Szaküzlet

a Móra Zs. Könyvtár
1114 Budapest
XI. kerület
Vásárosfalvi út 11. sz.
Tel.: 286-3466
361-4961



Csomagküldés!

MÁR MÁSHAPRA!
479-0933

GYORS + OLCSÓ

Magyarország legrapesebb, legbiztonságosabb
19 980 forint rendelési árúkkal
800 Ft-os csomag, feleltetés ingyenes.

Szoftver Áruház

a Buda Lajos Művel
1174 Budapest
VII. kerület
Dohány utca 11. sz.
Tel.: 479-0933
361-1250, 361-1251



Helysz.: Hódó-Pételek: 10-18h, Szombat: zárt

Helysz.: Hódó-Pételek: 10-18h, Szombat: 18-19h





Figyeljenek kópások, mert csak egyszer mondani ér!

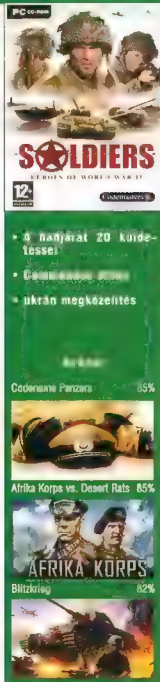


A Tigris és a T-34-es egy kép erejéig bekel kolott!

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

INFOBOX

Kategória: taktikai stratégia • Kiadó: Codemasters • Fejlesztő: Best Way • Web: www.codemasters.co.uk



Egy szavuk sem lehet 2004-ben azoknak, akik a második világháborús stratégia játékokban látják az „élet értelmét”. Még csak fél év telt el, de már számos RTS látott napvilágot ebben a témakörben. Érdekes módon inkább a közép-kelet-európai fejlesztők (magyarok, lengyelek, oroszok) haraptak rá erre a témára. A megjelent címek között akadtak egészen jól sikerült darabok is, legnagyobb örömünkre pont a magyar fejlesztések emelkedtek ki (AK vs. DR, Codename: Panzers). Az 1C szárnyai alá tartozó Best Way és a Codemasters együttműködéséből született Soldiers: Heroes of World War II a nyári holt szezon kellős közepén jelent meg, épp idejében, hogy szembeszálljon a Codename Panzers és a D-Day által létrehozott magyar hadtesttel.

Ez most mi? A játék kategóriája a dobozon taktikai stratégiának van feltüntetve, de azért nem árt óvatosan bánni ezzel a kijelentéssel. Igaz ugyan, hogy taktika és stratégia is van benne bőven, de azért nem áll messze az akciójátéktól sem. Ezt a műfajt a Commandos már vagy hat évvel ezelőtt létrehozta, óriási sikerrel. Mostanában azonban a fejlesztők hanyagolni látszanak ezt a stílust (a Commandos harmadik része meglehetősen csúfosan megbukott), de a Best Way másként gondolta. Eredeti ötletet nem nagyon találunk a Soldiersben, szépen „összeköcsönözték” a kategória legismertebb játékaiból, öszszegyűrték, megcsócsálták, majd húsz izgalmas küldetésen keresztül beadagolták. Az eredmény jobb lett, mint ahogy azt vární lehetett, néhol egészen szórakoztató.

Van új a Nap alatt? A második világháborús RTS-ekből felszedett ismeretanyagból lassan már diplomamunkát lehetne írni, főként akkor, ha a küldetések háttér információt is átolvassuk. A Soldiersben négy hadjáratban alakíthatjuk a második világháború történelmét. A szembenálló felek közül négy lett kiválasztva (Szov-



- Javítás
- Demo
- Végjáték
- Háttérkép
- Csafás
- Animáció
- Végzetlen

jetunói, Nagy-Britannia, USA, Németország), mind-egyikük kapott egy-egy hadjáratot. A kerettörténetekben egyaránt megtaláljuk a fikciót és a valóságot, ezeket nagyon jól vegyíti a Soldiers. Mint minden második világháborús stratégia játékban, most is a német hadjárat lett a leginkább eltalálva. Itt a főszereplő Michael Wittman (a legismertebb német páncélos hős), a hadjárat neki állít emléket, méghozzá nem is akárhogy. A küldetések a Villers-Bocage körüli folyó hadjáratokban zajlanak, itt érte el Wittman a legnagyobb sikereit. Még az is bekerült a játékba, amikor a városban egy szerencsétlen repesznek köszönhetően lerobbant a Tigrise, majd hátrahagyva a sérült járművet gyalog kellett visszatérnie a bázisra. Az orosz fejlesztők fantáziája persze beindult és az utolsó küldetésben Wittman és az emberei visszatértek a városba, kijavították a lerobbant Tigrist, majd kipucolták a szövetségeseiket. Nem kevésbé kalandos az orosz hadjárat, ahol a Vörös Hadsereg legendásnak számító T-34-es harcokosja száll szembe a német megszállókkal. Aztán időközben ellopnak egy Katyusát, melyet vissza kell szerezni, mielőtt bevonóírózzák és elszállítják Németországba tanulmányozásra. A



idegrendszerrel és kellő türelemmel rendelkeznek. Az első néhány óra után legszívesebben azonnal le-törölné az ember, de a nehézkes kezelési eljárást követően már egészen élvezetes.

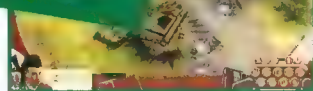
A gyalogság. A Commandoshoz hasonlóan itt is lesznek gyalogosok, de nagy szerepet kaptak a páncélosok is (főként a német hadjárat-

két angolszász hadjárat inkább a gyalogságra épít, ott kommandókkal kell főként tevékenykednünk. A brit Condor kommandó egy lezuhant V-3 rakéta irányító rendszere után kutat. Az amerikaiak küldetése a balseikerű Market Garden hadművelettel kezdődik, itt kell összeszednünk egy ütőképes osztagot.

**„Időnként olyan hibák is becsúsz-
tak, melyeket egy alapos, minden-
részletre kiterjedő bétatesztelés ki-
szűrt volna.”**



T-34-es harckocsi, egy páncél-
autó és két lóan átválkodott a kezdőhelyen. Egy kis
falut kellett megostromolni, ahol hemzsegtak a né-
metek, minden bokrban Flak-88-as ágyúk és köz-
epes páncélosok vártak. Kiderült, hogy nem volt alap-
talan a félelemem, hiszen hibába voltam óvatossá-
gban, kiölték a harckocsimat, szétrancsították az
embereimet. Percenként kellett visszatöltenem az ál-
lást, már a gutaütés kerülgetett. Teljesen más meg-
közelítést igényel a Soldiers tesztelésének, úgy gondol-
tam, hogy nem érhet különösebb meglepetés. Szó-
kásomhoz híven most is normál foko-
zatra állítottam a játékot, biztonságban voltam benne,
hogy valahogy majd csak elboldogulok. Az első
orosz küldetésnél azonban komolyan megretten-
tem, mindössze egyetlen



ban). A gyalogosok különleges kiképzésben része-
sültek, a kor bármelyik járművét képesek elvezetni (a
valóságban csak hónapokig tartó kemény kiképzés
után ülhettek át az ellenségtől zsákmányolt harcjá-
rművekbe). A gyalogosok bármilyen fegyvert használ-
hatnak, nincsenek különlegesen kiképzett karakterek
(mindenki egyforma hatékonysággal tudja kezelni a
különböző fegyvereket). Azokból pedig nincs hiány,
meglehetősen gazdag a fegyverarzenál. Nemzetén-
ként többféle gépfegyver, páncéltörő, pisztoly, mes-

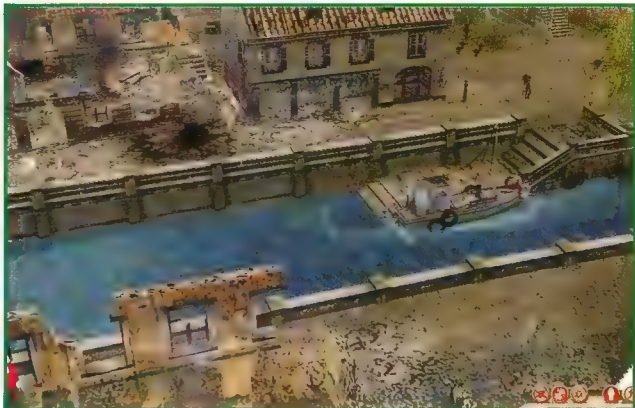
Milyen a játék? A Codename Panzers, a D-Day
és Burning Horizon után meglehetősen magabizto-
san ülttem le a Soldiers tesztelésének, úgy gondol-
tam, hogy nem érhet különösebb meglepetés. Szó-
kásomhoz híven most is normál foko-
zatra állítottam a játékot, biztonságban voltam benne,
hogy valahogy majd csak elboldogulok. Az első
orosz küldetésnél azonban komolyan megretten-
tem, mindössze egyetlen

**„Szó sem lehet hősökről, az
esztelenül rohmozó katonáinkat
pillanatok alatt lekaszája egy gép-
puska, vagy elgázolja egy nehéz-
páncélos.”**

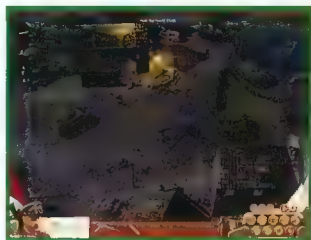


A WAREZ halála?

Internetes fórumokon nagy a felbolydulás, úgy tűnik a Codemasters új játékaiban használt Starforce védelem kifog az illegális másolókon. A Soldiers gyán változata is ezzel a védelemmel lett ellátva, ez idáig még senkinek sem sikerült teljesen feltörnie. A szövegszéd szerinti létezőnek bizonyos trükkök (csak bizonyos típusú, újrairható CD-re szabad kiírni, csak CD olvasóban működik, csak egy bizonyos verziószámú szoftterrel szabad kiírni; nyolcszor újra kell indítani a gépet, háromszor le kell köpni a billentyűzetet indításkor). A „városi legendák” azonban hatástalanok, a tény az, hogy nincs és a közeljövőben nem is várható 100%-osan működő kalóverzó a Soldiersból. Új példa erre a szintén Codemasters TOCA Race Driver 2 is, a hónapokkal ezelőtt megjelent játékot a mai napig nem sikerült megtrötni. A hazai forgalmazót dicséri, hogy mindkett játékot Magyarországon a bővös 10000 forintos határ alatt. Kíváncsi lesz, hogy az meglátszik-e az eladásokon. Még visszatérünk a témára.



terlővészpuska, nehézgépfegyver, különböző kézi-gránátok, kések, robbanóanyagok, füstbombák, harcokcsi és gyalogsági aknák állnak a rendelkezésünkre. Ezekhez persze különböző löszerek dukálnak, de szerencsére bőven találunk utánpótlást a lelőt katonáknál. A fejlővések ellen véd az acélisak, de csak az első találatot képes semlegesíteni (ezután lerepül a fejünkör). A sebek bekötözésére kötszert kell használnunk, de bizonyos idő elteltével automatikusan begyógyulnak a sérülések. Az életerő mellett nagyon fontos az állóképesség, ez határozza meg, hogy mennyi ideig tudunk futni, úszni vagy kúszni. Veszély esetén a katonák önállóan hasra vágják magukat és visznozzák a tüzet. Még arra is ügyeltek a készítő, hogy a térdelő vagy hasaló katonára pontosabban lőjön a távolba. A játék kezelését egy több részből álló oktatórészben sajátíthatjuk el, a hadjáratok előtt ezt mindenféleképpen érdemes megnézni. Nagyon fontos a fedezékek kihasználása,



ezek mögött jóval nagyobb biztonságban vagyunk. Akkor sincs veszve minden, ha harcokcsi kerülnek a gyalogosok útjába, a kifejezetten harcokcsi ellen kifejlesztett páncéltörő gránátokkal pillanatok alatt leamortizálhatjuk még a nehézpáncélosokat is. Néhány pályán szükség lesz a robbantási ismereteinkre is, lesznek olyan küldetések, ahol dinamittal kell felrobbantanunk bizonyos célpontokat (persze dinamittot nem viszunk magunkkal, azt ott helyben kell rekvirálnunk az ellenségétől).

A járművek. A páncélosokat főként a német hadjáratban fogjuk használni. Itt is elég széles a választék: lesznek német Tigrisek, Páruocok, sőt még a hírhedt Királytigris is színe lép. Az oroszoknál a legerősebb harcokcsi a T-34-es, sajnos ezt nagyon ritkán fogjuk használni. Az angolszász oldalon a Shermanok és a Cromwell-ek az igazi ászok, bár a játékegyensúly miatt ezek kicsit erősebbek lettek, mint a valóságban. A harcokcsi ágyújához korlátozott számban kétféle lövedéket (páncéltörő, robbanó) használhatunk. Értelmeszerűen a páncéltörő gránátokat a harcokcsi ellen érdemes bevetni, ott is inkább hátulról vagy oldalról kell próbálkozni. Pontos találat esetén leválhat a láncaltalp (mozgásképtelen a tank), sérülhet a lövegtorony (nem tudjuk forgatni), széthelhet az üzemanyagtartály (az égő benzin meggyújtja a személyzetet), de akár darabokra szakadhat az egész harcokcsi. A robbanógránát főként a szállítójárművek és a házakban megbújó gyalogság ellen hatékony. A gránátok mellett fontos szere-

pet kapott a fedélzeti géppuska, amint ez felkelepel, még a legelszántabb gyalogos is kétszer megmondja, hogy kibőjön e a fedezék mögöl vagy maradjon még egy kicsit. A legtöbb páncélosnál szériatartozók a szerelőláda, ezzel másodpercek alatt kijavíthatók a kisebb sérülések (arra azért kíváncsi lennék, hogy javítja meg a szerelő a leszakadt láncaltalpat néhány csavarkulcs segítségével). A harcokcsi üzemanyag szintjére is oda kell figyelnünk, poros üzemanyagtartállyal nem törünk előre. Abban az esetben, ha kifogy a benzin, keresnünk kell egy benzineshordót, amivel feltölthetjük a harcokcsi tartályát. Végül szükség esetén még a lerobbant páncélosokból is kiophatjuk az üzemanyagot és áttölthetjük a saját harcokcsinkba. A páncélosok kezelőszemélyzete különböző feladatokat lát el, akkor működnek a leg-hatékonyabban, ha az összes posztion ül valaki. Egy ember is elvezethet egy tankot, de akkor egyszerre csak egy feladatra tud koncentrálni (vezetés közben nem tud tüzeni). A páncélosok mellett elfoglalhatunk felderítő autókat, hajót, torpedónaszádót, légvédelmi ágyút, sőt még oldalococsi motorkerékpárt is.

Az a fránya játszhatóság. Ez a játék Achilles sarka, eszméletlen szokatlan az irányítás. Ez lenne a Soldiers legnagyobb újítása (azért a Spellforceban már láthattunk valami hasonlót). A lényeg az, hogy a hagyományos RTS irányítás helyett választhatunk közvetlen irányítást is, ilyenkor a kurzor nyilakkal mozgathatjuk a harcokcsit, az egérrel a lövegtoronyt forgatjuk, a gombokkal meg lövünk. Teljesen olyan



az egész, mint egy akciójáték, csak jóval nehezebb. Ezzel a módszerrel nemcsak a járműveket, a gyalogosakat is tudjuk irányítani, így akár egyetlen ember képes megvédeni egy egész várost a gyalogosoktól. Elég ha felszedünk egy MG-42-es nehézgéppuskát, betárazunk lőszerből, majd Rambo nyomdokain haladva törünk előre és szétlövünk mindent jól. Sajnos a társaink nincsenek a helyzet magaslátán, amikor ki kell választaniuk a legveszélyesebb célpontot. Többször előfordult, hogy a saját harckocsink bőszen lőtte az ártalmatlan páncélautót, miközben gyalogosok rohantak oldalról és páncéltörő gránátokkal harcoképtelenné tették. Bizonyos küldetésekben lehetőségünk lesz az életben maradt társakat és azok felszerelését átvinni a következő pályára, ezért nem árt, ha vigyázunk rájuk. Sajnos nincs fejlődés, de még a különböző egységek jellemzőit sem tudjuk megnézni. Mindössze annyit tehetünk, hogy a józan paraszti észre támaszkodunk: a 88 milliméteres lö-



veggel felszerelt ágyú valószínűleg nagyobb sebet, mint a 75-ös, érdemes tehát azt a harckocsit vinni. Az egyik legbosszantóbb hiba az, amikor fegyverrel a kézben akarunk beszállni egy járműbe. Ilyenkor, ha van hely a hátszékünkben, akkor oda kerül a fegyver (az animáció azt mutatja, hogy a vállára veszi), ha nincs akkor egyszerűen eldobja és ezt csak akkor vesszük észre, amikor a járműből kiszállva szeretnénk támadni, de nincs mivel. Ez főként akkor bosszantó, amikor az előző pályával azzal ér véget, hogy beszélünk valamiféle járművel, majd a következő pályán elején bosszankodva vesszük észre, hogy nincs nálunk fegyver.

Minden pályán többféleképpen megoldható, egyáltalán nem lineáris. Tetszés szerint mehetünk bárhová, csak rajtunk és az ügyességünkön múlik milyen megoldást találunk a feladatra. Menet közben többször is megváltozik a célkitűzés, ilyenkor bizony improvizálnunk kell.



Grafika ötös, játékmotor kettős. A Soldiers grafikusai egészen pofás külalakot hoztak össze, nagy kár, hogy ezt a játék motorja alig-alig tudja megmozdítani. Azokon a pályákon, ahol csak néhány ellenfél létezik nincs is baj, a gondok ott kezdődnek, amikor mindkét oldal teljes létszámban képviselteti magát. Ilyenkor iszonyatosan beszagtat a játék, néhol súrolja a játszhatóság határait. A grafika viszont gyönyörű, minden elismerést megérdemel. Szinte minden lerombolható (még a békésen legelőző tehenet is elűthetjük), a sérült harckocsikból először szürkésfekete füst gomolyog elő, majd felcsapnak a lángok (a személyzet lángoló ruhában menekül), végül az egész a levegőbe röpül. Bizonyos esetekben az egész lövegtorony leszakad, elképzelt látványos. A tűz aztán továbbterjedhet, felégeti a bozótot és a száraz fűvet (végez a fűben bujálkó katonákkal is). Lesznek éjszakai küldetések is, itt nagyon jók a fényhatások (lámbortűzek, reflektorok). A víz megjelenítése gyönyörű (különösen a mocsaras pálya ragadt meg), a fák hajladoznak a szélben, a becsapódások után kráterek maradnak a földben, a halott katonák elejtik a fegyvereiket, gyakran esik az eső (bár ez inkább látványelem, a játékmotort nem hatással).

Hibák, bosszantó hibák. A Soldiers a szezon egyik legmeghatározóbb játéka lehetett volna, de ilyen komoly hibákkal kár volt kiadni. Időközben kijött hozzá ugyan egy patch, ami rengeteg hibát orvosolt, de bőven maradt még benne (vigyázzunk, mert a patch fellelőzése után a mentéseink használatlanokká válnak). A játék hajlamos bizonyos időközönként kvágni a desktopra, ez főként akkor idegesítő, amikor rég mentettünk Számomra érthetetlen okból kimaradt a gyorsmentés-visszaállítás funkció, ami egy ilyen kaliberű játéknál azért elvárható lett volna. A játékmentések visszaállítása nagyon hosszadalmas, főként az első betöltés időigényes. Időnként olyan hibák is becsúsztak, melyeket egy alapos, minden részlethez kiterjedő bétatesztelés kiszűrte volna. Az oroszok utolsó előtti pályáján például egy mozdonyt kell navigálnunk és a váltókarok segítségével kell a megfelelő vágányra eljuttatni. A baj csak az volt, hogy hiába toltam teljesen hátra egy vágány előt, a váltó nem váltott (a program úgy érezte, hogy a mozdony még mindig a váltón áll). Órákat elszórakoztam a beállításokkal, sőt az egész pályát újrakezdtem, de nem használt semmi. Aztán jött a nagy ötlet, mi lenne ha megpróbálnám a Soldiers újítását, a közvetlen irányítást. Ebben a módban persze tovább tudtam tolni és be tudtam fejezni a pályát. Ezek azért nagyon

bosszantó hibák, főként akkor, amikor az ember órákat idegesedik feleslegesen (ráadásul soha nem lehet tudni, hogy mi vagyunk ügyetlenek vagy a végjáték szlett megakadályozó programhibával találkozunk). Nagyon nem voltam kibékülve a szinkronhangokkal. A német és orosz álakentus kifejezetten gyenge volt, ráadásul többször észrevettem akadást, illetve elcsúszást a beszédben. A grafikus motorral készített átvezető animációk ötlete nem lett volna rossz, de sajnos az engine hibájából olyan szinten szaggatott ezeknél a részeknél (öt FPS), hogy teljes-séggel élvezhetetlen lett.



Végezetül. Újszerű megközelítése miatt a Soldiers minden elismerést megérdemel, de a Best Waynek még van mit fejlődnie. Különösen a játékot meghajtó motort kell optimalizálni, ezen a területen van a legnagyobb elmaradásuk. A négy hadjáratra bontott 20 küldetés, az oktatórész, a hét egyedi küldetés, a kooperatív multiplayer rész és a mod szekció hosszú hónapokra képes lekötni a rajongókat (vannak bőven, júliusban ez a játék vezeti az angol eladási listákat). A Soldiers jó játék, de lehetett volna sokkal jobb is, remélem, hogy az orosz fűk kapnak egy második lehetőséget is a Codemasterstől.

Mocsy



Pró: Ötletes pályák Commandos módba, kidolgozott egységek

HANGULAT	22	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZATHATÓSÁG	18	25	PII 1000, 256 MB RAM, 1,5 GB HDD
EREDETTISÉG	07	20	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	80%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	09	10	

Követ: Instabil rendszer, gyenge teljesítmény



Az éjszakai bevetések még izgalmasabbá teszik a hadjáratot.



Az orosz oldalon legtöbbször a jó öreg I-16-tal repülhetünk.

IL-2 FORGOTTEN BATTLES: OPERATION FALL BLAU

INFOBOX

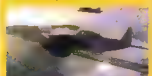
Kategória: kuldetés lemez • Kiadó: X1 Software • Fejlesztő: X1 Software • Web: www.x1software.com



- Több mint 500 új kuldetés
- Mindkét oldalról játszható hadjárat
- Multiplayer támogatás

Árén:

IL-2 Ace Expansion Pack 87%



CFS3 Battle of Britain 83%



Jane's Attack Squadron 77%



2002-es megjelenése óta a Forgotten Battles népszerűsége töretlen a PC-s repülőgép-szimulátorok piacán. Köszönhető ez a történelmi hűségnek, a gyönyörű grafikának és a nagyszerű játékelménynek. A program további hatalmas előnye, hogy a játék szerkesztőjével bárki készíthet hozzá új kuldéseket, hadjáratokat, egy jobb rajzoló-programmal pedig az elkészült misszióban szereplő repülőgépekhez egyedi festést is gyárthatunk. Élelmes emberek természetesen rögtön üzletet szimatoltak ebben, és az utóbbi egy évben sorra jelentek meg az olyan kuldétslemezek, amelyek néhány új szklnt és pár tucat kuldétést tartalmaztak.

Az X1 Software Operation Fall Blau kuldétslemeze is ebbe a kategóriába tartozik, és installálás közben már előre féltém attól, hogy újabb, pár hét alatt összedobott lineáris hadjáratot kapok, ami az első misszió után már mehet is a kukába. Szerencsére azonban tévedtem, mert a Fall Blau jól elkészített, változatos és pár apró hibától eltekintve élvezetes produktum. A történet szerint 1941 szeptemberében járunk. A németek már négy hónapja törnek előre a szovjet sztyeppéken. A támadás teljesen váratlanul érte az orosz vezetést, és a védelem napok alatt összeomlott; még pár hét, és Moszkva elesik. Itt kapcsolódunk be a történetbe, mint a Luftwaffe I/JG52-es egységének egyik fiatal pilótája. A JG52-t a Krimbe vezérték, ahol feladatuk a déli front harci cselekményeinek támogatása a levegőből, a bombázó kötelékek kísérete és természetesen az ellenséges vadászgépek elfogása. Ahogy haladunk előre a hadjáratban, úgy változik a hadi szerencse a történelem alakulásának függvényében: a krími sikerek után hamarosan a sztálingrádi terület fölött repülhetünk, majd az 1942-es összeomlás után már csak a visszavonulás marad az egyre erősebb, kiképzettebb és nagyobb számban támadó orosz erőkkel szemben.



Operation Blau



A kezdeti sikerek után a moszkvai vereség lelassította a német előrenyomulást, ezért von Mantein tábornok kidolgozta a „Kék” hadműveletet, melynek célja a déli területek gyors lerohanása volt. A támadás 1942 nyarán indult, és gyors sikerhez vezetett: észre ellogalták a Krím félszigetet és a kaukázusi olajmezőket.

Mantein nem számolt azonban a Vörös Hadsereg hatalmas tartalékával és elszántságával – 1942 végén a németek vereséget szenvedtek Sztálingrádnál, és a kibontakozó orosz ellentámadás meg sem állt egészen Berlinig.



Összesen 350 küldetést repülhetünk a Luftwaffe színeiben, és köszönhetően a gondos készítőnek, minden küldetés más és más. Igazán élvezetes és izgalmas minden egyes bevetés, ritkán tapasztaltam azt az unalmat, amit a játék beépített dinamikus motorja által generált missziók közben, amelyekben szinte előre lehetett tudni, hol és mikor támad az ellenség.

Természetesen nem csak német oldalról tehetjük próbára magunkat: erősíthetjük a szovjet légierőt is. 200 küldetésben védhetjük hazánkat a nyugatról betörő ellenséggel szemben, majd ugyanazt az utat végigjárva, mint a német kolléga, 1944-ig harcolhatunk Luftwaffe ellen.

A Fall Blau 550 küldetését kiegészítették még négy normandiai bevetéssel, illetve az összes missziót kipróbálhatjuk multiplayer módban is,

így valamivel több, mint 500 órányi játékidőt kapunk, ami bőven elég lehet egész nyárra. De persze ne felejtjük el, hogy a dinamikus hadjáratall ellentétben itt minden újrajátszáskor ugyanazokat a küldetéseket kapjuk!

A hadjáratokhoz adott Bf-109G2 színek tökéletes másolatai a JG52 azonos gépeinek, azt viszont nem értem, hogy a küldetéseket miért kell az eredeti Forgotten Battles festésű Messerschmittiek kíséretében repülni.

Egy másik apróság, amit inkább viccesnek, mint bosszantónak találtam, hogy a német fejlesztők jó pár nyelvtani hibát ejtettek az angol eligazító szövegekben, de igazából ez nem zavaró, hamar meglehet szokni, és nem ront semmit a játékélményen.

Jagdgeschwader 52



A JG52 volt a Luftwaffe egyik legeredményesebb repülőszázada a háború során. Végigharcolták a teljes 6 évet, nagyrészt a keleti fronton. A század utolsó parancsnoka a legeredményesebb német ász, Erich Hartmann volt, aki 352 ellenséges repülőgépet lőtt le 1945-ig. Bátorságáért megkapta a legmagasabb német kitüntetést, a Vaskereszt gyémántokkal, kardokkal és tölgyfalombokkal ékesített lovagkeresztjét. A háború után orosz fogságba került, ahonnan csak 10 hónoszó év után szabadult.



This is Eight. Unable
This is Third Zveno. Unable.
This is Ten. Unable to comph
This is Eleven. Unable to cor
This is Twelve. Unable
We Jump! Hit the silk!

„...több, mint 500 órányi játék-
időt kapunk, ami bőven elég le-
het egész nyárra.”

Az X1 Software Fall Blau küldetéslemez igazán jói sikerült darab. Jói összerakott, és tökéletesen felépített hadjáratall lesz gazdagabb, aki kipróbálja.

A multiplayeres Hyperlobby huszároknak talán egy kicsit egysikúnak tünhet hosszú távon, de aki szereti az offline játékot, mindenképpen szerezzé be, nem bánja meg.

neuro

Pre: változatos és jói felépített küldetések

HANGULAT	23	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	Pill 700, 256 MB RAM, 800 MB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	18	20	81%
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

Közzé: nincs kizárólag, hogy a repülőgépek átláthatók



Ilyen tippeket kapunk a feladatok megoldásához



Barátunk bajban van, sehogy se boldogul a tizenhat darabos kirakójával.

AURA: FATE OF THE AGES

INFOBOX

Kategória: logikai kalandjáték • Kiadó: A • Fejlesztő: Streko Graphics • Web: www.auragame.com



- Első személyű nézet
- Egyszerű irányítás
- Eredeti logikai feladványok

Aréna:

Schlzm Mysterious Journey 69%



URU Ages Beyond Myst 74%



Forever Worlds 33%



Akadnak olyan játékfajták, melyek valószínűleg csak a stílus rajongói számára élvezhetők. Véleményem szerint ilyenek a különféle szimulátorok és a logikai kalandjátékok. No, nem mintha ezek nem lennének izgalmasak, inkább arról van szó, hogy komoly gyakorlat nélkül szinte esélytelen, hogy a játékos egyről a kettőre jusson bennük. Eből a gondolatból kiindulva máris adhatok egy jó pontot a Streko cég remekének. Aura névre keresztelt játékuk ideális kezdetet jelenthet a logikai kalandok elvont világába belépni szándékozó virtuális felfedezők számára.

Mi történik, ha ezt meghúzom? Logikai kalandjáték. Igazából fogalmam sincs, létezik-e ilyen elnevezés, de én sokkal kifejezőbbnek érzem, mintha csak simán kalandjátéknak hívnám a stílust. Hiszen annak képviselőiben a történetre helyeződik a legnagyobb hangsúly, mely rengeteg monológon és párbeszédre keresztül jut el a játékoshoz. Esetünkben viszont időnk nagy részét teljes magányban töltjük idegen gépezetek működésének megfigyeltével

Az előző mondatban a kulcszó az idegen, mivel gyakorlatilag mindegyik egyfajta logikai feladvány, mely teljesen egyedi szabályok szerint működik.

Gépzészi vagy elektronikai ismeretekre egyikük esetében se lesz szükség, annál inkább kombinációs készségre, jó megfigyelőképességre, memóriára és rengeteg türelemre.

A legnagyobb kihívás minden esetben a tényleges feladat kitálálása, ezt követően a megoldás szinte már magától adódik. Ám addig egészen biztos, hogy megjelenik pár ősz hajszál kobakunkon, már ha teljesen meg nem kopaszodunk.

Szerencsére a problémamegoldást nagyban megkönnyíti a naplónk, melybe a gép automatikusan skicceket készít a fontosabb eseményekről. Például, ha a lépcsőfordulóban megvizsgáljuk a

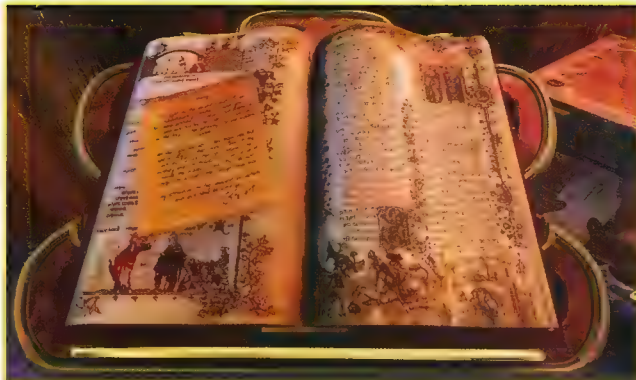


falra festett diagrammokat, azoknak legalább egy része bekerül a könyvbe jelezve, hogy később még szükségünk lehet rájuk.

További segítség a rendkívül egyszerű, ám minden téren kielégítő kezelés. Miközben a nézőpont szabadon változtatható, lépkedni csak előre meghatározott helyekre lehet, amit a kurzor változása egyértelműen jelöl. Hasonlóképpen azonnal szembetűnik minden olyan hely, ahol valamiféle tevékenység hajtható végre. Ha pedig valahol tárgy használatára van szükség, annak sziluetttje rögtvvel világítani kezd, amint a megfelelő helyre moztogunk.

Szinte lehetetlen, de a Strekos fiúk nem estek bele abba a hibába, hogy akár egyetlen feladat erejéig is megváltoztassák, vagy kibővítsék ezeket a lehetőségeket, a játék elejétől mindvégig következetesen tartották magukat az általuk felállított szabályokhoz. Akivel megtörtént már, hogy hetekre elakadt valamilyen feladatnál, mert az addig használt bal egérgomb helyett a jobb oldalt kellett használnia, az megérti, mennyire fontos is ez.

Világmegváltó nagy szavak. Jó, jó, ezek szerint van fejtőrdőgvel, de hol marad a történet? Az is akad azért, még ha szerepe csupán két feladat összekapcsolására korlátozódik is.



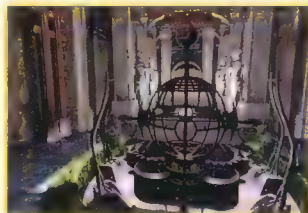
Az Aurában Umang névre hallgató ifjú borbéba bújhatunk, akit tanítómestere a legmagasabb tudás megszerzésével bízott meg, hogy átsegítse népüket a nagy korokat elválasztó nehéz időkön. Csakhogy valakinek más tervei vannak: a fennálló rend ellen lázadó renitens csoport vezetője abban bízik, hogy őt szent gyűrű megkapanításával isteni hatalomra tehet szert, és ezáltal az emberek kedve szerint formálhatja újja a világot magára vállalva az ezzel járó dicsőséget és hírnevet.

Persze az okos emberek tudják, hogy az ehhez fogható elképzelésekből semmi jó nem sühet ki, mint ahogy azt is, hogy a legelőbb, amit ilyenkor tehetnek, ha egy szerencsétlen flótást (kitaláltad: minket) küldenek ki a káros elszabadulásának megakadályozására.

Mint az kitűnik, a történetírók nem erőltették meg magukat különösebben. Egyvalamit azonban büszkén elmondhatnak magukról: a színvonalat a legelső párbeszédtől a legutolsó sikerült azonos szinten tartaniuk. Ez nem feltétlenül pozitívum, hiszen hangzatos közhelyeken és eltűnt, szappanoperába illő megszólalásokon túl sok egyebet nem hallhatunk, de legalább nem érhetnek minket kellemtelen meglepetések: Tudhatjuk, ennél rosszabb már nem igen jöhet.

Színek orgája. Jól van, az egyértelmű, hogy az alkotók sokkal jobb fejtörők terén, mint tör-

ténetírásban, de mi a helyzet a körtéssel? Elvégre a mai trend szerint az se baj, ha a játék béna, csak szép legyen, úgyis a képek alapján vásárolnak az emberek.



Nos, ha az eladott példányok száma valóban csak ezen múlik, az Aurának nem lesz oka panaszra, mert a kinézet szemképráztatóra sikeredett.

A fejlesztők saját motort írtak, mely lehetővé teszi előrendelt képek térhatást keltő megjelenítését. Így módon rendkívül részletgazdag tájak-

„Olykor már-már gyilkolni tudtam volna, hogy egy emberrel beszélhessek a monotonitás megtörése végett.”



ban gyönyörködhetünk, és a gépigény is ésszerű kezetek közt tartható.

Nagy öröm volt számomra, hogy szinte nem is érzektem a hasonló megjelenítéssel működő programokra jellemző torzító hatást, mely a nézőpont mozgásakor jelentkezik. Hiába a másfél évtizedes gyakorlat, attól még az én monitorozott gyomrom is fel tud kavarodni.

Amit viszont láttam, az meglelégedéssel töltött el. A négy bejárható világ mindegyike egyedi kinézettel bír: hol a sötét árnyak dominálnak, hol a jég borította hegységek csúcsai vagy az organikus formák a meghatározók. Leginkább talán az tetszett, hogy bár egy-értelműen kitűnik, nem evilági tájakról van szó, mégse annyira idegenek, hogy nehéz legyen feldolgozni a látványt.

Megszóial a csend. Sajnos, amilyen jól sikerült a kinézet, olyannyira háttérbe szorultak a hangok. No, nem mintha rosszak lennének a hanghatások, inkább arról van szó, hogy kicsit talán kevés van belőlük. Zene csak elvétve csendül fel, a bariangban csöpögő víz csobbanása pedig egy idő után hangulatból nyomasztóvá válik. Olykor már-már gyilkolni tudtam volna, hogy valakivel beszélhessek a monotonitás megtörése végett. Ebben a paradoxonnak beillő tetteben csak az akadályozott meg, hogy gyakran órákon át senkivel se találkoztam.

Végszó. Bár én amondó vagyok, az Aurához fogható játékok végigjátszásához egyfajta különleges beállítottság szükségeltetik, ami nem minden embernek adatik meg, jelen esetben nem fognak nagyot csalódni azok, akik puszta kíváncsiságból vásárolják meg. Némely energiaráfordításai a legtöbb feladat megoldása leírás nélkül is kitalálható, a maradék pedig jó gyakorlati lehetőséget nyújt az elvadultabb fejtörők megismerésére.

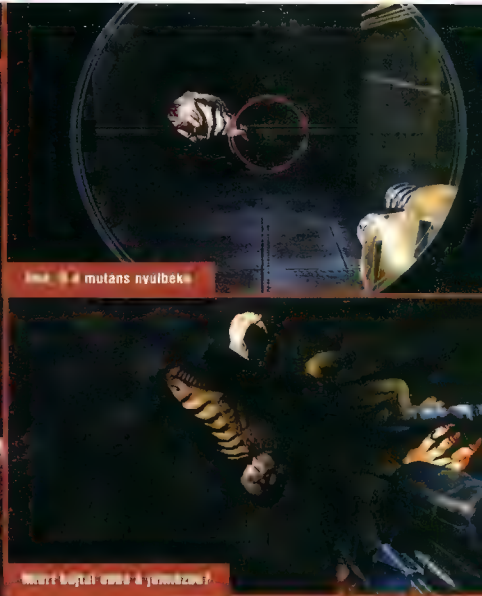
Bírd



Pro: Szép kinézet, gondolkodtató feladatok

HANGULAT	17	25	GÉPIGÉNY
JÁTSZHATÓSÁG	18	25	PIU 600, 128 MB RAM, 2,4 GB HDD
EREDETISÉG	07	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	16	20	69%
AUDIO	06	10	
ÉLETTARTAM	05	10	

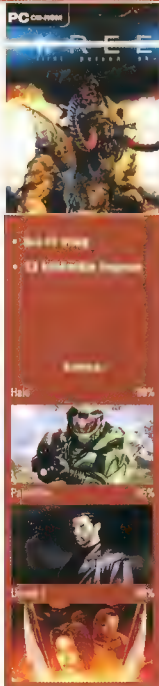
Kontra: Gyenge történet



KREED

INFOBOX

Kategória: FPS • Kiadó: Acclaim • Fejlesztő: Burut Creative • Web: www.kreed3d.com



Mikor LaWMaN a kezembe nyomta a Kreedet tartalmazó két CD-t, szemeim megkönnyebbülnen sóhajtottak fel. Már előre örültek a félhomályban történő monitorbámulásnak, hiszen a tomboló nyár hatására Igencsak lengén öltöző hölgyemények látványa a végkimerültség határára hajszolták őket. Visszagondolva, előre italoztam ama bizonyos mackó kiltakarójára. Ugyanis a game kreed-ikán alull...

Aki egy picit is ismeri a mai programfejlesztő nációkat, az tudja, hogy az oroszok nem csak a spájzban, de az élvonalban is ott vannak.

Legyen az játék vagy felhasználói stuff, sok-sok profi srác tevékenykedik tőlük keletre. Nah, a burutosok erre a hírnévre csúnyán rácafolnak. A program a közeli/távoli/alternatív jövőbe visz, ahol a főhős szerepében meg kell mentenünk ismét mindenkit a vírusok és intrikák viharában. Sablonon rulez.

Apropó, főhős. Ahham. Hát, tudjátok, feleim, én már sok-sok számítógépes figurával bírtam azonosulni, legyen az jó vagy negatív karakter. De ez a sánta (komolyan! Hallgassátok meg a léptel ritmusát!), lepukkant alkoholista hajazó Daniel Grock sehogy sem bírta belopni magát a szívembe. Jó, lehet, ha a program tetszik, neki is könnyebb dolga akad – de nem így volt...

A sztori amúgy talán a legsikerültebb elem a játékban. Egyre több és több információt kapunk a helyzetről, a világról. A nagyon sűrűn megtalálható konzolok, valamint némely hulla mellett megtalálható feljegyzések mind jobban bevezetnek a múlt és a jelen történéseibe.

A kezdetekkor a harmadik évezred végén vagyunk. Az emberiség ugye, terjeszkedik az űrben, és ez nagyon sok konfliktus



tushoz és tragédiához vezet. Ófőszereplőségünk a Légio katonája, s mint ilyennek, az ellenséges létformák megregulázása az elsődleges feladatunk. Egy ilyen gócpont a Kreed is. Egy furcsa entitás folyamatosan növekszik magába olvasztva hajókat, bolygót egyaránt. Senki nem tudja, mi történik igazán. Az emberek kultuszt is szőnek köré, s e szekta sok igen fontos és rangos embert is magával ragad.

Szóval, nekünk, mint „ÜberSoldat”-nak a feladatunk, hogy kiderítsük, mi is folyik már megint, ki, hogyan és miért keveri a kását. Ezt persze sikerül neki – feltéve, ha a T. Játékos nem elégeti meg a

fantázia teljes hiányát, és nem törli le a programot hirtelen felindulásból.

A játék elindulása után némi nosztalgikus hangulat ragadja el az embert. „Nédd, máá! Ez majdnem úgy kezdődik, mint az Unreal! És olyan a színvilága, mint a Quake 1-nek! Nem baj, a kiváló elődöktől nem lenne szégyen a lopás. És néha, valljuk be hasznos is. De jelen esetben ez a haszon valahol elveszett. Már a bevezető animáció szemöldökráncolásra készítette szerény személyemet. Megszóltak a szereplők, és jujj! Ilyen rossz angolsággal, artikulálással előadott dialógusokat ritkán hallhatunk. Mint amikor egy 6 éves gyerek próbálja meg elcsillapítani a kiejtését. Brrr...



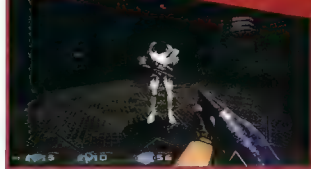
A következő pontot a játékmenet adja, s ezt nem is nagyon tudjuk kiheverni, míg meg nem látjuk a befejező képsorokat – s talán utána sem. Az ember eleinte reménykedik, hátha ez a nyögvenyelősség, erőteltség csak a kezdetekre igaz. De a percek, fél-órák telteivel rádöbbenünk, mégsem. Hihetetlenül lineáris vonalvezetésű helyszíneken kóválygunk, keressük a továbbvezető utat. „Sivár”, „monoton”, „egyhangú”. Ezek a szavak zakatolnak az ember fejében, miközben küzdő át magát a termeken, folyosókon. Ám a küzdelem itt elsősorban nem az ellenfelekre vonatkozik. A harc az unalom, a fásultság ellen folyik. Császkálunk, elimináljuk az ellent, de valahogy semmi motiváció nem érkezik. Még a keresd-meg-a-kulcsot-nyisd-ki-az-ajtót dolog is végtelenül le van egyszerűsítve, azzal sem kell túl sokat vesződnünk. Utunk során találunk számos számítógépet, de ezek elsősorban háttér-információ forrásként, a sztori bővítésére szolgálnak, mintsem agynunk vagy kezünk számára adnak tennivalót.

Az ilyen stílusú játékokban ugye, fontos szerepet kapnak az ellenfelek is. Nah, azok itt is vannak: kultisták, idegenek, mutánsok, lázadó Légionisták alkotják az életünkre törők derékhadát. Ez mind szép és jó a tervezőasztalon, de a megvalósítás igencsak sánta lett. Az intelligenciájukkal, viselkedésükkel nincs is nagy gond: lesből támadnak, majd fedezékbe húzódnak; szórják a gránátot, mint a kölest, ahogy kell. De szerencsétlenül olyan minimalista designnal lettek megrajzolva, hogy az már fáj. A kedvencem a mutáns, pattogó nyúl-lény, némi béka beütéssel. Féééélelmetes, komolyan.

Jó pár óra elteltével is még csak kb. 5-6 féle ellenféllel találkozunk, ami azért nem sok. Mindezt annak ellenére, hogy vírusok, meg sugárzás, meg egyéb miazmák támadják a szerencsétlen bajba-

jutottakat. A fegyverek száma alapvetően impozáns – mindösszesen 13 –, de igazán használható csak igen sok idő múlva szerezhetünk. A Káosz itt is tereget nyert. Ugyanis, a gombkiosztás változik, ahogy a repertoár bővül. Kés, shotgun, lángszóró, karabély, hatcsövű géppágyú képviseli a tucat-kacat kategóriát. A később érkezők felpörgetik kissé a hangulatot (háromcsövű shotgun, valamiféle railgun, célkövető raketta), de ugye, Trabantból sosem lesz Corvette, bármint is aggatunk rá...

„Az ellenfelek pedig olyan frappáns beszólásokkal csiklandozzák nevelőzmainkat, mint a „Now You Are Mine!” és az „Arghhhh!”. Bámulatos repertoár, úgy bizony!”



Az egyéb cuccok kategóriában a mezőny picit fantáziadúsabb. Az élelter feltöltése kapszulkával történik, melyeknek, ha sűrűn használjuk őket, egyre csökken a hatóereje. Az első adag még 15-20 HP-t tölt, míg az ötödik-hatodik lövet már csak 1-1 ponttal javítja egészségünket. De találunk még a későbbiekben láthatatlanná tevő ketyerét, infravörös keresőt és még pár, ténylegesen használható eszközt. A saját fejlesztésű motor alapvetően nem lenne olyan vészés, de nem sokat tudtak ki-

hozni belőle. Sem a karakterek, sem a pályaelemek nem eléggé részletesek. Kidolgozatlanok, elnagyoltak, szedett-vetett benyomást keltenek. Pár évvel ez előtt ez csúcs lett volna, de azóta eltelt egy-két-sok év, fejlődött a technika is, de ez úgy látszik, hidegen hagyta a játék készítőit. Nem hittem a szememnek, mikor szinte semmi mozdítható, szétlőhető, pozdorjázható tárgy nem akadt előlem. Hordó, némely – a továbbjutást rejtő – szelőlőzórás és némely kijelő, némely teremben láthatunk pár mozgó darut, ószkózt. S kifűjt, körülbelül ennyi, amivel valamiféle interaktivitásba léphetünk, vagy ami némi életet lehel ebbe a monoton világba. Sok esetben – horrorbe dictul – még a becsapódó lövedékek sem látszanak, ami azért, valljuk be, nem kis hiányosság.

A hangok tekintetében ugye, már ejtettem pár keresetlen szót a dialógusokkal kapcsolatban. A helyzet a többi téren is siralmas. A fegyverek hangjai átlagosak, „hősünk” csak nyög, ha lövik. Az ellenfelek pedig olyan frappáns beszólásokkal csiklandozzák nevelőzmainkat, mint a „Now You Are Mine!” és az „Arghhhh!”. Bámulatos repertoár, úgy bizony! Van ám zene is a játékhoz, amely néha idegesítő, néha kellemes, amúgy valami rock-techno keverék. Hallgatható, de semmiképpen sem okoz maradandó élményt. A programban a multiplayer lehetősége is megtalálható, de ezt, sajnos nem állt módomban kipróbálni, ugyanis a nálam járt verzió folyamatosan és visszahozhatatlanul fagyott. A beállításokban látunk pár opciót erre nézve, de több infóm nincs.

Az előző hónapban általam tesztelt Nitro Family sem volt egy technikai szupernova, de annak já-lább hangulata, valami eseten bája volt. Ez a játék azonban a főcímunka iskolapédája. Mint amikor tehetőséglen zenészek, színészek szerepelnek a TV-ben. Az nem érdekli őket, hogy bukás, amit csinálnak, de elmondhatják, mit ott voltunk! Valami ilyen sűt ebből a játékból is. Nem ajánlom senkinek, pláne, így a tornboló nyárban. Sipirc ki a helyett a szabadba, csapozni, strandra menni, egy kis szint és D-vitamint gyűjteni a hosszú téli estékrel!

B-Chrome

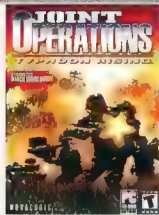
Pro: Hűvös, nem tudok ide miképpen... De, mégis: elrettentő példák (háttér)			
HANGULAT	10	25	GEPIÉNY
JÁTEKZHATÓSÁG	17	25	PIU 800, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD
EREDETISÉG	04	10	ÖSSZESEN
GRAFIKA	11	20	51%
AUDIO	05	10	
ÉLETTARTAM	04	10	
Kritika: Tervező, fejlesztő is szinte hiányoztatnak hallgatni, ez meg meg-jelenik. Nincs igazság!			



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

INFOBOX

Kategória: MMOFPS • Kiadó: Novalogic • Fejlesztő: Novalogic • Web: www.jointopsthegame.com



Üdv belétek lófarkas lánykák és fiúkák! Mielőtt meglepődött arccal azt kérdeznétek, hogy már megint milyen idióta bevezetőt akarok összetakolni, melyet úgysem fogtok elolvasni, (mert már ugrotok is a következő bekezdésre, elvből) mentsegemre el kell mondjam, hogy kivételesen nem én akartam, hanem a hangok mondták. Neeeee, nem belső hangok, hanem Mocsy, aki itt ül három méterre tőlem a főszerkesztői székekben és éppen narancslevet tölt egy hatalmas pohárba, kielégítő szomjázó szájpadiásomat. Lesi minden mozdulatom és kívánságom, úgyhogy lassacskán pikáns gondolatok is megfogalmazódnak bucimban, persze csak a cikk megírása után hancúrozhatunk, lévén csak azért kedves és azért narancslevelezik, mert meg szeretné kapni a cikkét végre, ha már megint csúszom vele. Bele is csapok a közepébe, a Joint Operations: Typhoon Rising -ről olvashattok imhol...

Novalogic jövőképe. A Novalogic céget sokan nem kell bemutatnom, ámde a kevésbé öreg motorosok csak abban az esetben hallhattak róluk, ha játszottak a 6 éve tartó, többé-kevésbé sikeres alkotásaikkal, a Delta Force sorozattal, mely az idők folyamán ötvöződött a Black Hawk Down licensszel. A Comanche quadrológia (no és persze a félmillió kiegészítő) bizserélt meg leginkább azokat a bizonyos vészcsengőket, melyek jelzik, hogy sikeres és ismert játékot is készítenek annó azért, valószínűsíthetően nem lesz ez másként a Joint Operations-nál sem, bár pár dolgot orvosolniuk kell a Novalogic-nál a marketingeseknek, ha szeretnék letaszítani trónjáról a Battlefield 1942-t, mint legközelebbi vetélytársat (a Vietnam változattal együttvéve). A Joint Operationsnak legnagyobb hátránya, hogy senki sem tud róla, legalábbis nem annyira széles körben, mint szükséges lenne. A mai játékelhőzatalban, különösen akkor, mikor hihetetlen mód erős a multiplayer FPS-ek mezőnye, egyelőre kis mennyiségű játékosra, óriási



si hiba, ha nem ölnék bele minden pénzt a promóciókba és NovaWorld (erről később) hirdetésébe. Ha nincs játékos, akkor nincs aki megvegye a gámtát, ha nincs, aki megvegye, a serverek is üresek lesznek. Az más kérdés, hogy a Joint Operations hatalmas előnye, hogy nem kell havidíjat fizetni a játékért, elég egyszer megvásárolni a terméket és onnantól ingyenesen használhatja a jogos tulajdonos a NovaWorld-öt és annak szolgáltatásait. Gyakorlatilag pont ugyanolyan a NW, mint a Gamespy keresője, vagy bármelyik konkurens multigaming portál, melyen át játékokat lehet indítani, vagy beszállni egy már létrehozott menetbe. Folytassuk hát a klassz hosszúra nyúlt előjátékot a valós ekszönnel.

Játékmenet. Ha van valami, amiben kilóg a sorból (pozitív irányban) a Joint Operations, akkor az a játékmenet. Rengőteget újítást és ötletet tartalmaz, melyet együtt egy programban nagyon elvéve találtam csak meg eddig. A mesterlövészpus-



ka zoomjarkor megjelenő távolságmérő ro-
vátkák immár nem csupán dísznek la-
pulnak ott, hanem erősen figyelembe
kell venni a célzaskor a távolságot,
mint a Ryan közlegény megmentésé-
ben, tudjátok. (Erős bal szél, 50 láb
távolság, akkor balra 2 rovatka, céloz
és lö...) Lényegesen az ellenfelek főlé
kell célozni, a rőppálya és a gravitáció,
plusz a külső környezeti behatások mi-
att, a pontos találat elérése érdekében.
Az biztos, hogy a skill és a gondolkodás
sokkal inkább szerepet játszik itt,
mint akármelyik másik játékban eddig.
Köszönhető az annak elsősorban, hogy a
Joint Operationsban olyan könnyű és
gyors elhalálozni, mint mondjuk a va-
lóa csatamezőn. Realisztikusságánál
már csak idegesítő mivolta nagyobb ezáltal,
hangyányit úgy éreztem, hogy a másfél perc
pozícióba jutás, majd a felkészülés és
a harcra sokkal több időt elveszt, mint
amennyit ténylegesen a lövöldözéssel tölthet-
tek. Képzaljáték el mennyire gáz, ha másfél
percenként, mikor már végre látsz ellenfelet (és ő
mondjuk nem látott meg téged, mert fél órát küsz-
tál), ettől alig egy teljesen kőszta repeszdarab, ami
halálra sebez, plusz azt sem tudod meről érke-
zett a halálos lövés. Ugyan van HP kijelző, de

nem találtam sok értelmét, ha
az egy ember = egy lövés
szabály van érvényben min-
dig. Ugyanúgy vannak heli-
kopterek, csapatszállítók,
sőt, járműszállító helikopte-
rek, mint mondjuk a Battle-
field Vietnam-ban. Lehet lőni,
vezetni, (a vezetés nagyság-
rendekkel könnyebb és hasz-
nálhatóbb, mint az említett
vetélytársnál) vagy egyszerű-
en csak utazni és figyelni az
indonéz vadvilág kellős köze-
pén rizst ültető lenge ruhá-
zatú őshonos lányká-

tékos is képes legyen egymást csépelni. Az
megint egy érdekes felvetés, hogy miért éri meg a
Novalogicnak olyan bivaly servereket üzemeltet-
ni, amiken lag nélkül játszhatnak ennyien, de ez
egy másik történet. Ha csak elképzelem, a 70vs70
fps harcokat az alapként a játékhöz érkező pályá-
kon, égnék áll a... hajam... is. Nem a méretükről
van szó, mert esetleg elég nagyok is lennének ah-
hoz, hogy játszhatóak legyenek, de az biztos,
hogy élvezetes meneteket nem lesz könnyű tolni,
mivel nekem speciel még 5 ember összehangolá-
sával is gondjaim akadnak néha Unreal Tourna-
mentben, nemhogy 70 ember szuszogása és rőf-
fenései is jelen legyenek a voicecom szoftver mi-
att az éterben. Ergő egyelőre nincs értelme. Je-
lenleg úgyis maximum 16vs16-os menetek az el-
terjedtek, ez addig nem fog megváltozni, míg két-
szeresére nem dagad a játékképes
fiatalok száma világszerte.

Környezet, feeling. Volt szerencsém
tesztelni a Battlefield Vietnamot, de bevallom
nektek, hogy a Joint Operations sokkal jobban



kat. (Ilyen
nincs a
program-
ban, de a követ-
kező patchbe
szerintem be-
leteszik...)

Ahhoz képest,
hogy a Joint Operations
kiemelkedően sok játé-
kost képes kimatekozni,
ha neten játszik a vállal-
kozó szellemű katona, a
csapatszállító egységek-
ben szabadon lévő helyek
száma nem igazán áll
arányban (a pályákon el-
helyezett négykerekű, víz-
icudli, vagy rotoros biz-
gentyű egységek mennyi-
ségének figyelembevétel-
ével) azzal, hogy 150 já-

tetszett. Élvezetesebbnek tűnik nekem sokkal az
indonéz tálalás, mint a vietnami. Nincs annyi
dzsungel, átláthatóbbak a terepek és amúgy is
sokkal szimpatikusabb az egész összkép. (Nincs
tele csicsával, csakis azok a dolgok vannak (és
esnek kézzre), amikre feltétlen szükség van a bol-
doguláshoz. Nincs rádiózás, meg piperezsalon...
Menni kell és ölni, a lehető legjobban kivitelezve.
Ott a pont. Hiányoltam picit a zászlószerszö játé-
módot, de vélhetően ezt is becsempészi még a
Novalogic egy későbbi patchben. A minimap és a
HUD annyira istentelenül jól van megcsinálva,
hogy huszonhárom percig csak a monitort nyalo-
gattam örömben. Végre egy informatív, nem
sok helyet zavaró megoldás, amire csak rá kell
pillantani és mindent le lehet olvasni! azon nyom-
ban, a látómezőtől kezdve a terepen át a csapat-
társakig. A kasztválasztás itt is jelen van őszinte
bánsággal. Valamiért undorodom azoktól a csa-
patjátékoktól, ahol folyamatosan változtathatók
mind a kinézetemen, mind a funkciómon, éppen
attól függően, hogy mire van szüksége a csapat-



"Az UT2003-2004 és a Battlefield 2 sorozat mellett váltacukrot enni a Joint Operations mellett..."

ben ez sajnos három kaszt (felszerelésé.) Amíg nem jön el az én idóm, addig kénytelen leszek mindig morcizni a választásokkor.

A tréning missziókról már volt szó, de azt nem jeleztem, hogy életem legnehezebb tréningje volt. Eddig semelyik játékban sem találkoztam ennyire komolyan felkészítő tanfázissal. Bárki, aki lelkiismeretesen végighallgatja az instruktor utasításait és végre is hajtja őket időt és újrátöltés nem kimélve, bátran nekiindulhat az online játéknak, nem fogja túl sok meglepetés érni, hacsak nem a buta, felkészületlen csapatársak bénázása.



gond nélkül futtatni fogja, ha van alá legalább 3GHz-es proci (Intel), vagy 3000+ AMD proci. A netes játék itt is rengeteg processzoridőt visz, így egy 50 fős kör már komoly számításokat igényel. Mivel nincs single player kampány, csak training missziók, ezért ezt eleve tartások szemelőtt. Magyarországról a nemzetközi NovaWorld kiszolgálót érdemes választani, vagy malmozhattok ezerral, míg lejön egy épp aktuális kiszolgálólista.

nak. Ez nekem unszimpatikus, döntések el Ti, hogy melyik a jobb megoldás. Én azt szeretném, ha respawnkor vagy mindenki legyen egyenrangú, ugyanazokkal a fegyverekkel és képességekkel, amivel a többiek, ellenben le tudják cserélni a fegyvereiket a fegyverraktároknál, vagy pedig megválaszthatja azonos tulajdonságai mellet mindenki újjászülését, hogy milyen fegyvereket akar magával vinni. Egy fix méretű hátizsák kéne, amibe egymást üto kasztokból is válogathatna fegyvert a katona. (Pl egy sniperpuska, egy géppágyú és egy raklap taposóakna. Alapeset-



Grafika, hangok. Ezen a téren sincs mit szégyelnie a Novalogicnak, még az NVIDIA DirectX 9 prezentációjának videójában is helyet kapott a Joint Operations, a Far Cry és az Unreal Tournament 2004 mellett talvaly. Nagyon szép fényeffektek (napbanezés, robbanások, stb) és néhány igen-csak impresszív heat-haze emisszió is látható, főleg a helikopterek légkiomló nyílásainál. Az engine sebessége megfelelő, 1280x1024-ben bármelyik Dx9 kompatibilis kártya

A hangokra sem lehet panasz, dörren, fröccsen, dübörög. Az ellenfelek jelvezékelése és halálhőrgése is túl van azon a ponton, ami már a hihető kategóriába emeli, úgyhogy elismerő bólintás ezen a téren is a fejlesztőknek. Talán a víz alatt robbanó gránát hangját megcsinálhatták volna jobban :)

Végítélet. Az Unreal Tournament 2003 és 2004 és a Battlefield sorozat epizódjai mind elmehetnek a sarokba és szemlesüve térdapalhetnek a borsókon, annyira telibekapta a Novalogic a Joint Operationst hangulatban és játékmeneti egyensúlyban egyaránt. Bárkinak javaslom, aki újszerű, élvezetes megközelítésben szeretne masszív mennyiségű csapatárral játszani, mai környezetben, remek hangulatban. A Szörpi legyen veletek!

==Flatline==

Pillér: a játékhoz tartozó csomagok			
HANGULAT	21	25	GÉPIGÉNY PIII 900, 256 MB RAM, 1 GB HDD
JÁTEKZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISSÉG	08	10	ÖSSZESEN 83%
GRAFIKA	17	20	
AUDIO	08	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

Forrás: a "szörpi" játék, a "szörpi" játék, a "szörpi" játék, a "szörpi" játék



YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: JOEY THE PASSION

Kategória: kártya • Kiadó: Konami • Fejlesztő: Konami • Web: www.konami.com

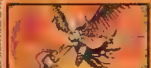
INFOBOX



- 3 rész
- Nagyjából 1000 féle lap
- Már többjátékos lehetőség is van

Aréna:

Magic The Gathering 90%



MTG Battleground 81%



Magic The Gathering Online 85%



It's time to Duel! Yu-Gi-Oh! ez a bűvés szólanék legalább akkora vonzerővel bírhat bizonyos emberek számára, mint anno a Pokémon, esetleg a Magic The Gathering. Hogy illeszthető e kettő egy mondatba? – kérdezték most sokan. Leginkább talán a kettő keverékének nevezhetnénk a dolgot, hiszen a Yu-Gi-Oh! Power of Chaos sorozat a PC-s gyűjtögetős kártyajátékok kedvelőit célozza meg, míg maga a világ a Japán rajzfilmes tradíciókat követi.

Gyűjtőszellem. A sorozat immár harmadik részéhez érkezett, amelyben a legnagyobb újtást a többjátékos rész képviseli, azaz innentől kezdve végre összemérhetjük tudásunkat haverjainkival, és az sem gond, ha nem áll rendelkezésre a saját gépük, hiszen a paklikat átvihetjük a gépek között. Az azonban nem állnak rendelkezésre az ismerősök, akkor maradtunk a már megszokott gép elleni csatározási lehetőségnél, mely továbbra is fennáll. A 350 új lap megszerzése meg lehet hosszú időre le tudja kötni az erre fogékonyakat. A gép megverése nem jelent igazán nagy kihívást – bár néha azért tud meglepetést okozni –, de ha már szerzettünk egy kevés gyakorlatot a lapok kombinálásában, és össze tu-

dunk állítani egy viszonylag ütőképes paklit, onnantól kezdve egyre inkább monotonná válik a harc. A majd' 1000 lap komoly kombinációs lehetőségeket rejt magában, de ezeket csak azok tudják igazán kihasználni, akik rászánják a programot megillető rengeteg szabadidőt (a' la Hugo, Maszta of All Cards). Bizonyos számú duel megnyerése után szintet lépünk (ez csak a Joey the Passionbe kerül be), ami a gépi ellenfél kreativitását és bunkométerét is nagymértékben befolyásolja. Sorozatos vereségek esetén csillagjaink száma is csökkenni fog. A gép a számára előre összeállított paklikat (melyekből szerzésre egy pár a rendelkezésre áll) általában jól használja, bár néha (?) nem veszi észre a kínálkozó lehetőségeket. A program grafikája csak a szokásosnak mondható változásokon esett át, aki már játszott az előző két részzel, az csak egy új skint találhat, azon kívül minden ugyanott van, ahol az eddigiek-

ben. A bevált módszeren nem is érdemes változtatni, hiszen a rajongók úgysis beszerzik, akik meg eddig sem kedvelték, azok ezek után sem fognak nekiállni, s minden idejüket az újabb és erősebb lapok megszerzésével tölti. A hanghatások csekély száma és a folyamatos ismétlődésük miatt hamar megunjuk őket, a zenék az eltérő-különbőségek függvényében változnak, de szintén nem nevezhetők kiemelkedőnek, ráadásul a kettő hangereje csak együtt állítható. Így az egyik elnémitása maga után vonja a másikat is.

Végző támadás. Az értékelő összege ne tévesszen meg senkit. Akik szeretik az effajta időtöltést, azoknak nyugodt szívvel ajánlhatjuk a sorozat bármely tagját, nem fognak csalódni benne. Azonban a program nem helyettesíti a valódi kártyák által keltett szenvedélyt, a friss lapok beszerzését. Aki egyszer már belekóstolt, az tudja...



LaWMAN

ELKÉPESZTŐ AQUAMARK 3 RE- KORD

Bizonyára ismeritek az Aquamark 3 nevű benchmark programot, amely jól sikerült shader tesztjeinek köszönhetően igen nagy népszerűségnek örvendő világsszerte.

Nos, örömmel jelentjük, hogy a szoftver alkalmazása során megszületett az első, százszázalékos teljesítményű érték, melynek kicsikarása egy elborult kungyungvítórú, név szerint Peter Tan nevéhez köthető.

Hősünk a cél elérése érdekében szénné hajította gépét, a processzor például 4,6 GHz-re volt pörgőve a teszt során. Mondjuk, igen nagy jóindulat szükségeltetik ahhoz, hogy ezt a "készítést" ebben a formában gépek nevezzük, mert a géppalackokkal és kibővített lapkákkal telezsúfolt, kabelfűtésekkel megpakolt műszernemz sokkal inkább emlékeztet egy terrortámadás előkészületeire, mint számítógépre.

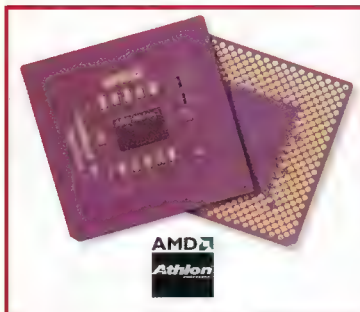
BLUETOOTH RENDSZERŰ BILLENTYŰZET NOKIA TELEFONOKHOZ

Érdekes, bár azért nem ismeretlen megoldással jelentkezett a Nokia a mobil-piacon. Queryt elnevezésű billentyűzete bluetooth-kapcsolat révén igyekszik segíteni a felhasználókat a telefonba történő szövegbevitel meggyorsításában.

A termék egyelőre a következő nyelvek alkalmazására van felkészítve: angol, német, francia, olasz, portugál, spanyol, finn, holland, norvég és dán. A periferia jelenleg a 60-as sorozatú Nokia telefonokat támogatja, továbbá a 7610-es.

A billentyűzet két darab AAA akkumulátor segítségével 50 órán keresztül üzemel, mérete 262x87x13 milliméter, súlya mindössze 190 gramm. Piaci bevezetése ez év vége felé várható, nem túl kicső, 135 eurós indult.

LÁTHATÁRON AZ AMD KÖVETKEZŐ NAGY DOBÁSA: ATHLON FX-57



Az új processzorral egyelőre nem sok információ látott napvilágot, azonban annyi már biztosnak tűnik, hogy a 2005 második negyedévében piacra kerülő lapka tokozása Socket 939-es lesz, 90 nm-es technológiával készül majd, és a gyártó 1 MB L2 cache memóriával fogja felszerelni. Természetesen az AMD addig sem áll le a fejlesztéssel, az FX-57 megjelenése előtt még több, 64 bites, Socket 939-es CPU útnak indítása várható. 2004 negyedik negyedévében debütál az Athlon 64 4000+, ezt követi 2005 első negyedévében az Athlon 64 4200+, és körülbelül az FX-57-tel egy időben lép majd színre az Athlon 64 4400+ processzor. Mindamellett az FX széria egyik versenyzőjével már idén, a karácsonyi időszakban is találkozhatunk, ez lesz az egyelőre még 130 nm-es gyártástechnológiával készülő, 2,6 GHz-es FX-55. Az árakat illetően az AMD még nem szolgáltat pontosabb adatokkal, a hírek szerint az említett CPU-k 300 és 900 euró közötti áron lesznek megvásárolhatók.

SZOKATLAN TERVEZÉSŰ TFT A BENQ-TÓL



A BenQ az utóbbi időben hardverhíreink állandó szereplőjévé vált, s hozzá kell tenni, megérdemelten, hiszen a cég remekül ötvözi a technológiai innovációt a minőséggel.

A vállalat nemrég mutatta be újabb, rendhagyó kivitelezésű termékét, amely voltaképpen egy sok extrával felszerelt, érdekes formatervezésű 17"-os TFT monitor. Nézzünk néhány érdekes gyári adatot az FP783 kódjelű csodáról. A kijelző fényereje 310 cd/m², optimális kontrasztaránya 500:1 (maximum 800:1), felbontása 300 ezer pixel, látószöge 55 fok, míg vízszintes és függőleges betekintési szöge egyaránt 140 fok.

A monitor rendelkezik digitális (DVI) és analóg (D-Sub) bemenettel, valamint két USB 2.0 csatlóval, de lehetőség van a készülék webkamerával, illetve hangszórókkal való megrendelésére is (utóbbi esetben SRS lapkával szerelt 2 wattos hangfalakat kapunk a csomagban).

Nem kizárt, hogy a monitor népszerű lesz a játékosok körében, hiszen képe nagyon szép és egyenletes, válaszideje pedig mindössze 12 millisekondum. Árát illetően viszont e pillanatban még nem rendelkezünk információkkal.

AZ INTEL KORLÁTOZZA A TÚLHAJTÁS LEHETŐSÉ- GÉT ÚJ PROCESSZORJAIBAN



Nagyon úgy tűnik, hogy az Intel következő generációs processzorai (Grantsdale és Alderwood) nem támogatják majd a tuningot. Legalábbis az i915, és i925X chipreke épülő alaplapok tesztjeiből egyre inkább az derül ki, hogy ezek a lapkák nagymértékben korlátozzák a rendszer túlhajtásának lehetőségét. A tuning egy legkedveltebb online barkácsolóműhelynek számító Tom's Hardware a napokban hívta fel a leendő vásárlók figyelmét arra, hogy fent említett chipkészletekben a túlhajtást meggátoló hardveres módosítások kerültek bevezetésre. Ez a védelem voltaképpen egy, az északi hídra épített zárt tápsúv érzékelő (PLL), amely azonnal reseteli (vagy akár ki is kapcsolja) a rendszert, mielőtt a processzor órajele 10%-nál jobban meghaladja a gyárilag meghatározott értéket. Az eljárás révén az Intel leginkább az alaplapgyártókat szeretné megakadályozni abban, hogy idő előtt elérhetővé tegyék a DDR2-667 memóriamodulokat, illetőleg az 1066 MHz-es rendszerbusz

támogatását. Korábban ugyanis többször előfordult, hogy a gyártók megelőzik a vállalatot egyes – extrémül gyors – nagy fontosságú – technológiai újítások piaci bevezetésében. Felkészültek például az Intel 945-es lapkákészletét a DDR 333-as memóriák togedására, holott a chip ezt hivatalosan nem támogatja. Ugyan bizonyos piacvezető gyártók máris tettek lépéseket a fent vázolt védelem kijátszására, azonban a jelek szerint a felhasználók még ezzel együtt is kompromisszumokra kényserülnek majd, és így az Intel hadjárata sikeres lehet. Mindenesetre a túlhajtást támogató alaplapgyártók jelenleg olyan 875P alapú rendszerek kialakításán munkálkodnak, amelyek az LGA775 (Socket T) tokozású Pentium 4-es processzorokkal is együttműködnek.

HDD HÍREK



A Sony a napokban mutatta be 40 GB kapacitású, USB 2.0 szabvány-nak megfelelő hordozható merevlemezét, melyet a cég leginkább a digitális fényképezőgépek tulajdonosainak ajánl. A termék rendelkezik beépített CompactFlash és MemoryStick kártyaleolvasókkal, minek révén a szerkezet a professzionális felhasználóknak is jó szolgálatára lehet. A HDPS-M1 elnevezésű készülék merevlemez egysége kompatibilis a Microsoft Windows ME/2000/XP, valamint az Apple Mac OS X 10.3, vagy annál újabb operációs rendszereivel, így a lemez tulajdonosai megható program hiányában is elboldogulnak majd. A 2,5 inches HDD USB 2.0 port segítségével megfelelő színvonalon bonyolítja az adatok másolását, s nagy előnye, hogy memóriakártyáról számítógép igénybevétele nélkül (!) is menthetünk adatokat a merevlemez egységre. A roppant vonzó tulajdonságokkal bíró készülék lítium akkumulátorral üzemel, melynek 4 órára van szüksége a teljes töltöttségű szint eléréséhez, súlya 300 gramm, mérete pedig egészen elképesztő: 135x92x30 mm. Megvásárlása esetén ajándékba kapunk egy Photo Diary nagy szívfert, egy AC adaptert, táskát, továbbá egy USB-kábelt is. A készülék egyébként június 18-ától online is megrendelhető.

A nagy rivális Maxtor sem ténkedik, hiszen nemrégiben jelentette be MaxLine III elnevezésű merevlemezeit, amelyek már a következő generációs Serial ATA II csatlóval, valamint 16 MB cache memóriával készülnek, és az új architektúrájának köszönhetően 1 millió órára növekedett a két meghibásodás közötti időtartamuk (MTTF) is. A 300 Gbyte kapacitású, 7200 rpm fordulatszámú lemezekkel a gyártó költséghatékony megoldást szeretne kínálni a nagy teljesítményű munkakörülmények, valamint tárolási célokra üzemeltetői számára. A Maxtor saját, MaxCommand elnevezésű technológiája a natív SATA tárolásra, 16 MB-os bufferre, továbbá a lemezek duál processzoros megoldására épül. Ez utóbbi technológia szerepe, hogy csökkentse a számítógép terheltségét a lemezműveletek végrehajtása során. A „native command queuing” nevű Serial ATA II eljárás többszálú utasítás-végrehajtást kínál, minek köszönhetően a merevlemez képes arra, hogy optimális végrehajtási sorrendbe helyezzen 32 parancsot az író- és olvasófejek, valamint a tányérok pillanatnyi helyzete alapján. Ezáltal természetesen a HDD teljesítménye jelentősen megnő. A Maxtor új eszközeinek tervezése során szintén nagy hangsúlyt fektetett a biztonságos működésre. Ennek megfelelően – hálá a Raid előnyein – a meghajtók akár működő támasztékpőbl is biztonságosan eltávolíthatók, a késleltetett infúziós funkció pedig arra szolgál, hogy csökkentse a számítógép elektromos terhelését a gép bekapcsolása során. A 250, illetve 300 MB kapacitású lemezek 2004 második negyedében jelennek majd meg kiskereskedelmi formában, áruk egyelőre nem ismert.

HARDVERHÍREK

RADEON X800 KA- VALKAD

Több alkalommal volt már szükség arra, hogy híreink keretében útmutatást adjunk számolókra az ATI termék-megjelölési módszereit illetően. Ezúttal a kanadai vállalat legújabb kártyáinak elnevezéséről szükséges néhány tudnivalót elmondani, ugyanis a negyedikéves ATI jelen pillanatban kissé eltérnek a korábban bejelentett irányvonalaitól. A tervek szerint a most kapatható X800 XT Platinum Edition mellett egy másik, alacsonyabb teljesítményű X800 XT forgalomba hozatalára is lehet majd számítani a közeljövőben. A különbség annyi, hogy míg előbbi modell 525/1120 MHz-en üzemel (GPU/RAM), addig a sima XT „csak” 500/1000 MHz értéket teljesít. Korábbi terveivel ellentétben egyébként az ATI most már utóbb említett kártyáját aznán a GeForce 6800 GT kinyúlójának. Eddig ugyanis ezt a státuszt az X800 pro töltötte (volna) be, míg az X800 SE a GeForce 6800 ellenfeleként szállt volna ringbe a vásárlók kezéig. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért, jelenleg a következő megjelöléseket lehet tenni: X800 XT PE – GeForce 6800 Ultra (16 futószalag); X800 XT – GeForce 6800 GT (18 futószalag); X800 Pro – GeForce 6800 (12 futószalag); X800 SE – nincs mostanra konkurens az NVIDIA részéről (8 futószalag). Az X800 pro és az X800 XT PE kártyák már jelenleg is kaphatók, míg az NVIDIA a hírek szerint valamennyi GeForce 6800-as lapkára épülő, módosított kártyáját később, egyszerre fogja piacra dobni.



IDÉN ELŐSZÖR EL-MARAD A COMDEX

A szervezők úgy döntöttek, hogy 2004-ben sokak meglepetésére jegelik a nagy múltú rendezvényt. Ennek oka főként az, hogy a jövőre folyamatosan apadó érdeklődésnek tudható be, melynek hátterében többek szerint az áll, hogy más, hasonló profilú, nagy tömegeket vonzó kiállítások (pl. CeBIT, CES stb.) elszippkazzák a látogatókat a show elől. A Comdex huszonöt éves múltja tekintetét vissza, sokáig a világ legnagyobb számítógépes kiállítása volt, fénykorában több mint kétszáz ezer látogatót vonzott, s olyan események helyszínéül szolgált, mint például Bill Gates első igazán jelentős beszéde, vagy a DOS 2.0 bemutatása. A rendezők nem teljesen törölték, csupán egy évnyi felkészülési időt biztosítottak maguknak ahhoz, hogy kialakítsák, milyen módon reagáljanak az apadó érdeklődésre, továbbá arra az igen erős konkurrenciára, melyet a szakosodó it-bemutatók támasztanak.

KISEGÍTŐ ÁRAM-FORRÁS TELEFONOKHOZ A GIP-TÖL

A Global Innovative Products olyan szereplő az elektronikai piacon, amely hasznos, ötletes és valóban innovatív termékekkel igyekszik időről időre megkönnyíteni a felhasználók mindennapjait. A vállalat ezúttal azokra gondolt, akik sürgős helyzetbe kerülve nem képesek telefonjaikat használni, mert azok akkumulátora lemerült. Az Áramforrás négy darab AA méretű cella-zelemmel működik, és egyetlen feltöltéssel képes „halott” készülékeinkbe akár négyezer-öttször is életet lehelni. Mivel sokféle csatlakozóval szerelték fel, ezért szinte valamennyi mobiltelefonnal kompatibilis, sőt, a többféle adapternek köszönhetően lemerült PDA-akat is feltölthetjük vele. Az iPoPacot a gyártó főként azoknak ajánlja, akik hosszabb utazásuk során hiány vannak a konnektoros áramforrásnak. A készülék ára amúgy nem olyan vészes, 20 euró.

TÁPOS MEGOLDÁSOK AZ OCZ-TŐL ÉS A THERMALTAKE-TŐL



Már többször adtuk hírt a főként minőségi memóriamodulok gyártására szakosodott OCZ termékeiről, a cég azonban most új területen próbálhatja szerény, nem is akármilyen színvonalon! Legújabb projektjéhez a szükséges motivációt az a felismerés jelentette, hogy milyen nagy fontossággal bír a jó számítógépek esetében a megbízható, klógalatlanul működő tápegység. Sok alkatrésztől állítjuk, hogy a gép lelke, azonban a jó minőségű táp valóban alapvető jelentőségű, hiszen megbízhatósága nem csak a rendszer instabilitását okozhatja, hanem akár egyes alkatrészek halálát is. Már a PowerStream néven piacra dobott termékek teljesítménye is sejteti, hogy itt nem átlagos PSU-ról van szó, miután 420, 470, valamint 520 wattos változatban vásárolhatók meg. Az eszközök nikkel-kromborításúak, zöldes fényű ventilátoruk viszonylag csendes (60%-os terhelés mellett 23 dBA-es zajszint), ATX és BTX szabványú alaplapokkal egyaránt kompatibilisek, továbbá fel vannak szerelve mind Serial ATA, mind pedig a PCI Express kártyákhoz szükséges 8 tűs csatlakozókkal. Igazán előremutató és hasznos újdonság mindezek mellett, hogy a készülékek lehetőséget biztosítanak három különböző elsődleges feszültségkimenet finomszabályozására is (+3,3 V, +5 V, +12 V), ahol a pontos értékek megadásában szíves kijelzők segítik a felhasználókat, melyek piros, illetve zöld színnel jelzik a névleges értéktől való eltérést, és zölden világítanak, ha a feszültség rendben van. A teljes biztonságot a beépített túlfeszültség-, és rövidzár-védelem garantálja. A gyártó is nagyon bízik termékeiben, hiszen 3 év teljes körű, valamint további 2 év korlátozott garanciát vállal azokra.

És ha már témánál vagyunk, szeretnénk megemlíteni egy másik újdonságot is, amely nem más, mint a ThermalTake passzív hűtéssel szerelt W0029 kódjű számítógéptápa, melyet a Computexen mutattak be először. A tápegység alumíniumborítású, alkatrészeit egy rézalapú hőcserélő (heatpipe) technológia hűti, és mivel nincs benne ventilátor, ezért teljesen zajtalanul üzemel. A 350 W teljesítményű készülék tartalmaz egy 20 tűs ATX, és egy +12 voltos tápcsatlakozót, 8 darab molex, továbbá 2 darab floppy és serial ATA kábelt. Az eszköz várhatóan július közepén kerül majd kereskedelmi forgalomba.

ÚJ KOMMUNIKÁCIÓS MEGOLDÁS A LUFTHANSÁTÓL: FLYNET



Nem is oly' rég volt szó itt a hardverhírek rovatában arról, hogy a repülőgépjáratokat valódi internethálózat, illetőleg telefonháló iránti igény egyre nagyobb mértékben erősödik napjainkban, s azt is vázoltuk, milyen megoldások várhatók a közeljövőben ez igények kielégítésére. Nos, a Lufthansa a világon elsőként kortlattan vezeték nélküli internetes kapcsolatot tett lehetővé München és Los Angeles között közlekedő járatain a hordozható számítógépek és egyéb mobil eszközök tulajdonosai számára. Ez a rendszer (amely a FlyNet és

a Connexion by Boeing szolgáltatások összehívása révén született) műholdas kapcsolat alapján működik, aminek segítségével a felhasználók szabadon böngészhetnek az interneten, bonyolíthatják elektronikus levelezésüket, továbbá saját céges intranet-rendszereiket, és az e-mail szerverekkel is biztonságosan létesíthetnek kapcsolatot, amit pedig a Virtual Private Network (VPN) kliens használata garantál. A kommunikációt biztosító műholdak 36 ezer km távolságban keringenek a Föld körül, közvetlenségükkel 5 megabit/mp le-, és 1,5 megabit/mp feltöltési átviteli sebesség érhető el. A szolgáltatás nemcsak az ázsiai járatokon is elérhető lesz, majd 2006 tavaszáig a Lufthansa körülbéli 400 további útvonalon, valamennyi tengerentúli gépére szeretné kiterjeszteni a rendszert. A felhasználói díjak egyelőre még viszonylag magasak, bár azért ha figyelembe vesszük a körülményeket, azt hiszem, bőven megfizethetők. Így 9,95 dollár ellenében felírás internetes látást jár, majd ezt követően minden percért további huszonöt cent zsé új pilóta polgártárs markát. Ha pedig valaki az egész út alatt szeretne böngészgetni, annak sincs akadálya 29,95 dollár kicsempítése fejében.

HÍREK A HANGESZKÖZÖK PIACÁRÓL



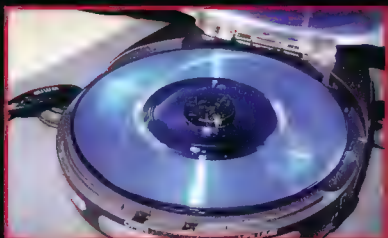
1. Külső hangkártyát dob piacra a Trust

A cég új termékét kompromisszumos megoldásként főleg azoknak ajánlja, akik nem akarnak kimaradni korunk legújabb hangtechnikai vívmányaiból, ugyanakkor nem szeretnének kisebb vagyonokat költeni a manapság futó csúcs-hangkártyákra. A Trust 510EX USB 5.1 Sound Expert External elvezetésű eszköz támogatja az 5.1-es alkalmazást, sőt, szoftveresen megbirkózik a 7.1-es üzemmóddal, azaz összesen nyolc hangszó

vezérlésével is. Kezeli az EAX 2.0, a DirectSound és az ASX szabványokat, továbbá vezérlő platformja segítségével bármely kívánt térhatás, illetőleg hangszín könnyen beállítható. A hangkártya rendelkezik mindezek mellett különleges szolgáltatásokkal is, mint amilyen például az Environmental Sound, amellyel nem csak a játéktér hanghatásai állíthatók be tetszőlegesen, hanem a lejátszott zenék keverése is megoldható. A Mute gomb a hang időleges elnémítására szolgál, míg a karaoke funkcióval előre rögzített emberi hangokat (be- és kimenet) tudunk férfi, női, szörny vagy rajztúra hangjává alakítani. A felvétel lehetőségét természetesen mikrofon csatlakoztatására alkalmas aljzat garantálja. A készüléken lévő be- és kimenetek 16 bites hangot produkálnak 48 KHz-es mintavételezéssel ráta mellett, a jel/zaj arány pedig 102 db, ami igen tisztes értékek. Az eszköz nagy előnye egyébként, hogy USB-n keresztül köthető a számítógéphez, a működéséhez teljesen mikrofon csatlakoztatására alkalmas aljzat garantálja. A készüléken lévő be- és kimenetek 16 bites hangot produkálnak 48 KHz-es mintavételezéssel ráta mellett, a jel/zaj arány pedig 102 db, ami igen tisztes értékek. Az eszköz nagy előnye egyébként, hogy USB-n keresztül köthető a számítógéphez, a működéséhez teljesen mikrofon csatlakoztatására alkalmas aljzat garantálja. A készüléken lévő be- és kimenetek 16 bites hangot produkálnak 48 KHz-es mintavételezéssel ráta mellett, a jel/zaj arány pedig 102 db, ami igen tisztes értékek.

2. Egyponstos sztereó hangszóró az Aiwa kínálatában

Az Aiwa új termékével főként azokat a felhasználókat célozza, akik nem annyira a legújabb technológiai csodák kiaknázására törekednek, hanem inkább – például gyors tempójú életvitelük miatt –, munkájuk, utazásaik vagy előadások alkalmával gyakorta igénylik a gyorsan üzembe helyezhető és megbízható hangszórókat. A dobozba, mely 267x192x103 mm méretű, illetve 1,9 kg tömegű, három darab öt wattos sugárzó, továbbá egy tíz wattos mélynyomót tartalmaz. Előnye, hogy USB portra köthető a hangkártya szerepét, de egyszerű vonali kimenetre kapcsolva is működtethető. A készülék ára 200 euró körül alakul.



3. High-end zenelejátszót mutat a Creative

Többször hírt adtunk már az Apple iPod-jának hatalmas sikeréről, és arról, hogy miképpen próbálnak gátat szabni a diadalmal kiteljesedésének a féltékeny versenytársak. Nagyon valószínű, hogy a Creative új termékének megjelenését is ilyen okok magyarázzák. De lássuk a tényeket. A Creative Jukebox Zen Touch egy 20 GB-os merevlemezrel, valamint a menü és zenelisták kezelésének megkönnyítésére hivatott, beépített touchpaddal rendelkező készülék, amely



lőn nyáron kerül forgalomba. A lejátszó cserélhető lítium akkumulátora egyszeri töltés után 14 órányi aktív használatot garantál, jel/zaj értéke 98 db, és olyan további szolgáltatások is helyet kaptak benne, mint az időzítés, továbbá az ébresztő funkció. A gép MP3 és WMA formátumú állományok lejátszására alkalmas, melyeket USB csatlakozáson keresztül kényelmesen és gyorsan tölthetünk fel rá. A termék használatát mindamellel nagyon megkönnyíti a 180x104 pixeles felbontású, kék háttérvilágítással rendelkező LCD kijelző. Árárt és a hivatalos megjelenés dátumát még nem közölték.

HARDVERHÍREK

GEFORCE 6800 GT AZ ASUS KINÁLATÁBAN

A minőségi videoezelőket gyártó Asus előrukkolt V9999 Gamer Edition nevű termékével, amely teljes egészében megfelel az NVIDIA GeForce 6800 GT specifikációinak. A kártyán lévő GPU 350 MHz-en, a 256 MB GDDR3 memóriája pedig 1 GHz-en teljesíti a teljesítményt. A termék rendelkezik a szokásos két DVI, továbbá egy TV kimenettel, a hűtőblokk épített LED pedig szép, kékes fényvel borítja be a házat. Ára 521 euró, azaz közelítőleg 134 ezer forint, amiért a vásárló cserébe a következő extrákhoz is hozzájut: DVI-VGA átalakító, USB webkamera, Deus ex: Invisible war, továbbá Gunmetal játékok, illetőleg az Asus DVD XP Media Show szoftver.

AKCIÓBAN A SAPHIRE-ELLENES LIGA

Azok a kezdőtermészetes, akik nemrégiben csatlakoztak a vásárlók az interneten létrehozott egy weboldalt néven, melyen mindenkit felszólítanak a Sapphire által gyártott VGA kártyák bojkottálására, illetőleg a vásárlás során történő nagyon gondos minőség ellenőrzésre. De hogy mi a világszerle tapasztalható elégedetlenség oka? Nos, a Sapphire nem valami szép dolgot csinált, ugyanis a Radeon 9800 pro néven dobott piacra olyan videokártyákat, melyek nemcsak, hogy az eredeti specifikációknál alacsonyabb GPU- és memória-órarendben működnek, de memóriabuszuk is mindössze 128 bites. Ennek okán az említett termékek sok esetben még a Radeon 9800 SE kártyáknál is gyengébben teljesítenek, csak hogy erre a gyártó véletlenül elfelejtette felhívni a vásárlók figyelmét, s a 9800 pro megnevezés még jobban segít megtévesztetni a gyanútlan felhasználókat. Ez persze nem lenne olyan nagy baj abban az esetben, ha a különbség legalább az árban megmutatkozna. De sajnos módon az nincs így, ugyanis miközben a 9800 pro ára jelenleg 190 euró körül alakul, addig a Sapphire 179 eurót ker

H

HARDVERHÍREK

DÉTEKTÁLTÁK AZ ELSŐ MOBIL-TELEFONOKAT TÁMADÓ VIRUST



Június 14-én a Kasperky Antivirus közleményben tudatta a világgal, hogy észlelték az első, ténylegesen létező olyan virust, amely mobiltelefonokon terjed. Neve Cabir, melyet egy Válasz álnévű, a 29a vírusra csoportba tartozó egyén írt.

Ez a társaság az elmúlt években igen tevékeny életet élt, ők készítették például az első makrovírust (Cap), az első NTFS stream virust (Stream), az első .NET virust (Donout), továbbá az első 64 bites Windows virust (Rugrat). A most felfedezett változat vélhetően még csak egy teszt eredménye, mert bár telefonról telefonra vándorol, szerencsére kárt nem okoz. Terjedése a következőképpen történik.

A kártevő egy .SIS fájlban Bluetooth interfészen keresztül (!) átkerül a telefonba. Amennyiben a készülék gazdája feltöltötte ezt a fájlt, úgy megtörténik a fertőzés, melynek során a vírus Caribe Security Manager néven installálja magát. Amikor a fertőzést okozó állomány elindul, a Caribe felirat jelenik meg a képernyőn, mégpedig ezután minden egyes alkalommal, ahányszor csak a telefon elindul.

Ezt követően a kártevő elkezd kutatni Bluetooth kapcsolattal rendelkező további telefonok után. A Cabir azonban a készülékeken képes aktivizálni, melyek kezelik a Series 60 platformot. Ilyenek a következők: Nokia 3600, Nokia 3620; Nokia 3650, Nokia 7650; Nokia N-Gage; Panasonic X700; Sendo X; Siemens SX1; Nokia 3660; Nokia 6600; Nokia 6620; Nokia 7610.

XBOX 2: MÉG EGY LÉPÉSSSEL KÖZELEBB



Amint azt láthattuk, hatalmas találgatások folynak már hónapok óta a következő generációs Xbox architektúráját illetően. Eddig a legkomolyabb info-bomba április végén robbant, de az akkori értesülések hivatalos források nem erősítették meg. Most viszont mégiscsak úgy tűnik, hogy az áprilisi híreket nem tróliának szánták, miután a kiszivárgott specifikációkat több fejlesztő után Pete Isensee, az XBOX Advanced Technology Group tagja is megerősítette egy neki tulajdonított dokumentumban. Ez a leírás a következő lényeges adatokat tartalmazza. Először is talán a legfontosabb, hogy a rendszer elkelt három, egy lapkára integrált, 3,5 GHz-es PowerPC G5 processzor képezi majd megjelölve egy teljes mártékban

DirectX 9-kompatibilis, 500 MHz-en működő (!), és 10 MB (!) integrált framebufferrel körbeágyazott ATI GPU-val, továbbá 256 MB memóriával, amelynek használata a processzorok, illetőleg a grafikus mag között oszlik majd meg. A grafikus vezérlő egyébként a hírek szerint meglehetősen brutális teljesítményű produkál. Egyrészt képes lesz közvetlenül olvasni a CPU magokban lakozó, 1 MB-os egyesített másodszintű gyorsítótárból. Máréért a központi shader mag 48 ALU egységgel bír, melyek dinamikus végzik a vertex- és pixelápoló számításokat. A GPU pedig több mint 500 millió (!) háromszög pumpálására lesz képes másodpercenként! Az architektúra a DirectX9 9.0-n keresztül támogatja természetesen a 3.0-ás, és az ezeken kúmutató HLSL pixel, illetőleg vertex shader programokat. A gép további jellemzői: négy kontroller csatlakoztatása, 10/100-as Ethernet adapter, USB2 bővíthetységek, Windows NT for PowerPC operációs rendszer, továbbá VGA kimenet. A mervelemazról egyelőre nincs információ, bár több mint valószínű, hogy a költségtakarékosság érdekében a Microsoft memóriakártyával oldja majd meg a rögzítési feladatokat. Mindezek mellett érdemes talán még kiemelni, hogy a Microsofthoz közel álló forrásokra hivatkozva megjelennek olyan híradások, melyek szerint játékok és egyéb szoftverek tekintetében a következő generációs Xbox nem lesz visszatelelő kompatibilis. Ez a kérdés egyébként már jó ideje nyitott, és minden okunk meg is van a kompatibilitás megkérdőjelezésére, hiszen a PowerPC processzorra épülő, Xenon kódnevű konzol a korábbihoz képest teljesen új architektúrára épül, ATI grafikus kártya lesz benne, ugyanakkor kimarad majd a mervelem is belőle. Úgy tűnik, a két platform annyira különbözni fog egymástól, hogy a Microsoft mémórák nem lesznek képesek áthidalni a szoftveres megfeleltetési nehézségeket. Az emulációs megoldás csak elvi, hiszen részint teljesítménybeli buktatókat rejt, részben pedig jogi kérdéseket is felvet, mivel az Xbox GPU-jának működése nem emulálható anélkül, hogy az NVIDIA szellemi tulajdonhoz kötődő jogait meg ne sértenék. Más oldalról azonban úgy tűnik, hogy a kérdés nem túl feladályos, mert a Microsoft felmérései szerint az Xbox tulajdonosokat nem igazán foglalkoztatja a kompatibilitás kérdése. Példaként hozzák a források egyébként a PlayStation2 konzolokat, amelyeken a felhasználóknak mindössze 10%-a futtat előző generációs játékokat.

VODAFONE HÍREK



A Gazdasági Versenyhivatal Versenytanácsa hosszas tanácskozás után – figyelemmel a jogsértő magatartás időtartamára, továbbá a kampányra fordított költségekre – 15 millió forintos bírságot szabott ki a Vodafone Magyarország Mobil Távközlési Rt-re, és eltiltotta a céget a további jogsértéstől. A döntés értelmében a Vodafone Rt. a fogyasztói döntések tisztességtelen befolyásolására alkalmas magatartást tanúsított, mert a VitaMAX Duo szolgáltatást népszerűsítő reklámjaiban (plakáton, televízióban és rádióban egyaránt) arról tájékoztatta leendő ügyfeleit, hogy a díjcsomag perc alapú elszámolási egységet alkalmaz, holott a VitaMAX Duo esetében nincs percdíj, a tarifa számítása nem perc alapú.

Szintén a Vodafone-hoz kapcsolódó hír, hogy a cég (véltetően az egyre több kritika miatt) már föld alatti lefedettség tekintetében is igyekszik felvenni a versenyt vetélytársával. Ennek megfelelően a Vodafone június 3-ától kezdve első lépésben a Millenniumi Földalatti Vastól teljes vonalán biztosított hálózati térről ügyfele számára. Nyár végére kiépül az M3 (kék metrő), majd karácsonyra az M2 (piros metrő) teljes lefedettségéig is.



GIGABYTE 8Σ Series

Evolution of Top Innovations



Processor
Intel® Core™ 2 Duo E6700
Intel® Core™ 2 Duo E6600



Memory
Dual Channel DDR2 533



Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus



Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0



D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)



Ethernet
Dual Gigabit LAN



Audio
Intel® High Definition Audio



ShieldWare
A solid pack of unique software features

GA-BANXP-D



- Intel® 925X
- 8Σ Series
- U-Plus D.P.S.
- Wireless LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) Audio

Visit Us at: WWW.gigabyte.hu

For more information, please call our distributors:



CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.: +361-301-0600
Fax: +361-301-0601

*Some board settings are not provided by BIOS/UEFI.
*The specifications and photos are subject to change without notice.
*All trademarks and logos are the properties of their respective owners.
*Any manufacturing is an earth's risk. Gigabyte Technology shall not be responsible for any damage or liability to your products, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Nokia N-Gage QD



A finn telekommunikációs óriás legelső balul sikerült húzása az N-Gage mobiltelefon/konzol kombinált valyi piacra dobása volt. Az északiak úgy gondolták, hogy ők majd tudják az okosat, és szépen ki nyisszantják a maguk kiszeletét a nagy konzolortárból. A siker elmaradt, az eladások akadoztak, és ennek tevéjébe még a szoftverfejlesztők sem voltak éiragadtatva a géptől. A nemtestzés éme kinyilvánítása valójában nem a hardvernek vagy az operációs rendszernek szólt, hanem a függőleges elhelyezésű kijelzőnek. A fejlesztők/kiadók nagy része szívesen megjelentette volna más kézi konzolra készülő/elkészült játékaiknak N-Gage változatát, ha nem kellett volna az egészet totálisan újratervezni a kijelző különbözősége miatt. Több olyan játékot láttam, amelyek a japán „N” kis gépen sokkal játszhatóbb volt, mint N-Gage-en, persze csak azért, mert sokkal több minden fért el a kijelzőn. Új – exkluzív – cím fejlesztésébe egy eltarjadnek aligha nevezhető gépre pedig nagyon kevesek vállalkoznak. Puff neki. Ha a technológiai brillírozás nem elég a világnak, akkor majd nekimegyünk izomból – blöffölték a Nokia marketingesek. És így is lett: orbitális pénzösszeget tettek fel tényleg az N-Gage-re. A világméretű marketingrületből mi sem maradtunk ki. A csapból is N-Gage folyt (azóta sem állt el). A korrek eladási eredmények persze nem ismereteseek, de tagadhatatlan tény, hogy az N-Gage nagy bukta volt a Nokiának. Az ekkora árúcségek persze megengedhetnek maguknak egy ilyen ballépást, sőt! Megsúgom: egy másodikat is...

Az új N-Gage QD sokkal kisebb csinnadrattával érkezett, mint balsikerült elődje. Nem is volt értelme agyonreklamozni az új masinát, hiszen – bár jóval kevesebb pénzért, de – kevesebbet kapunk, mint az előd. A mobilórúltre jellemző, hogy szeretnek mindig a legújabb, legszuperebb maroktelcsivel villogni a haverok előtt. A QD esetén valahogy nincs ilyen kényszer: a kihagyott funkciók miatt sok N-Gage tulajdonos maradt a régi, jól bevált masinánál. Hiába az új kényelmi funkciók, ha a készülékből kimaradt a legfontosabb, az MP3 lejátszó (és a kevésbé fontos,

lettek, hogy szinte nincsenek is. Egyébként is írtódom a „körömtelofonoktól”, úgyhogy nálam ez kétszeres mínuszérték számírt. Nemsokára elérünk arra a színvonalra, amikor a gombokat – mint anno 20 éve a kvarcóraba épített számológépek megjelenésekor – gyufaszállal, vagy nőnőm felhasználó esetén stílusosan hajsocsalt lehet csak nyomogatni. Brrrr!

Szerencsére a pozitív oldalra is került pár dolog. A legelső és a készülék telefon funkciója szempontjából legfontosabb a „sidetalking” módszer hanyagolása. A QD-vel úgy kell telefonálni, mint minden más rendes telefonnal: a széles, lapos oldalát kell a hallószervünkhöz szorítani. A vállunkat használna kéz nélkül is a működik! Az egyik fórumon egyébként találtam utalást arra, hogy a régi N-Gage-et is át lehet alakítani normál telefonálásra (kommunikátor stílusúra), csak a hátlapját és ez alatta levő dolgokat kell a megfelelő helyeken kifurkálni. A régi N-Gage másik sokat kritizált átgondolatlansága a memóriakártya cserélhetősége (illetve cserélhetetlensége). Elégge vicces volt, hogy a játék/memória kártya cseréhez szét kellett operálni a telefont, és ki kellett szedni még

nem túl jó vételkészségű rádió). A netes fórumokat bővítva könnyen találhatunk védőbeszédet mindkét gép mellett, és bizony eléggé megoszlanak a vélemények a Nokia „fejlesztését” illetően. Egy dologban viszont nagy az egyetértés: a „vas” jó, és egyre jobb játékok jelennek meg rá.

Az N-Gage QD első ránézésre veszített korábbi kézikonzol-kínézetéből. Ízlések és pofonok, de nekem a régi jobban tetszett. A tesztre kapott példányon az arany/narancs szín dominál, de létezik szebb, ezüst/észke/fekete kövített készülék is. Az egyik elektronikai nagyáruházz N-Gage „odújában” is az utóbbi változat két példányát tették közszereplés tárgyává. Talán nem véletlenül. Ami nagyon szíven ütött, az a túllejódott óriáscegek jellemző önféj hozzáállás: jelen esetben az alapvető használhatóságot totálisan háttérbe szorítja a csicsa design. A körkörösen elhelyezett gombok egy része – a régi N-Gage tulajok tisztelőit – teljesen más helyre került, mint ahol azt az elődnlál eredetileg megszokhattuk. Az olyan „ritkán” használt gombok, mint a beszélgetés kezdeményezése/bejejezése vagy a kétoldali kiválasztók olyan aprók

Hol van az N-Gage QD?

Az N-Gage QD hivatalos bejelentése már több, mint egy hónapja megtörtént, ennek ellenére nem igen találkoztok vele szinte sehol. A hazai GSM szolgáltatók nem varik nagyobbra, hogy árulnak N-Gage QD-t, lévén a webáruhájak sem találta erre utaló nyomokat. A két legnagyobb elektronikai multi áruházban egy kisebb jobb a helyzet: az N-Gage sarokban kipróbálhatjuk és természetesen meg is vehetjük a masinát. A Nokia saját webáruhája is találtam náni hiányosságot: 2004. július 11-ével még mindig nincs fenn a készülékek között a QD. Az egyetlen változás, hogy pár napja felkerült egy N-Gage QD tesztre felhívó banner. A készülékek között levő régi N-Gage képre klikkelve egy jó darabig (kb. június 20.-tól nézzem) egy hibás linket jelszó oldal jött. Ez a helyzet valamikor július első hetében „javult meg”, valószínűleg Hunor szót a Nokiásoknak a gondról. Ettől függetlenül minimum 3 hélig rossz volt a link, és ki tudja, mitalt! Ejnye-bejnye!

N-Gage vs. N-Gage QD - jobb az újabb?

Melléte

100%-ban kompatibilis az előző masinával, kisebb, olcsóbb, jobb háttér-világítás kijelző, a telefon róltyára szedése nélkül cserélhető MMC/SD kártya, játékok autostart, strapabírósság és „környezeti ártalmak” elleni védeltséget növelő gumirozott borítás, 1 csatlakozó headset, picit talán gyorsabb működés, a legfrissebb Symbian operációs rendszer, a kereszt-gomb benyomhatósága helyett külön „pipe”-gomb, az N-Gage Arena fókuszáltabb támogatása, a rezgető motor játékok alatti kihasználhatósága, két helyen is van rajta nyakba akasztóhoz luk, kéz nélküli (vállal a fülhöz szorítva) lehet vele telefonálni – NO MORE SIDETALKING EVER!

Mérete

6 gr-mal nehezebb, nincs MP3 lejátszás, nincs rádió, nincs hangrögzítés, csúnyább (nálunk az arany/narancs kombinációs darab járt), a design rovására feláldozott funkcionális – egyes gombok nagyon kicsik, a narancs háttérvilágítás miatt a „telefonkagylós” piros/zöld gombok totál egy színűek, a gombok háttérvilágítása – bár egyes modelleknel érdekes módon tökéletesen megoldották – még mindig nagyon rossz, az irányító keresztnek és a melléte levő „pipe” gombnak nincs háttérvilágítása (holott a reklámok azt sugallják, hogy van!), a hangszóró kivezetése itt is féloldalas, nincs USB csatlakozó... és semmilyen más adatkábelt csatlakozó, így adatkábel sem adnak hozzá, kommunikálni csak Bluetooth-on keresztül tud – vehetünk egy Bluetooth kártyát a PC-nkhez, még mindig csak 4096 színű kijelző.

az akkumulátort is. A QD-nél szerencsére kijavították ezt a szarvashibát, és a többi rendes hordozható készülékhez hasonlóan „menet közben” cserélhetővé tették a memória kártyát. Sajnos ezek a röptében megoldások nem 100%-osan biztonságosak, a kivételkor a kártya vagy akár a készülék is károsodhat.

Ezt elkerülendő minden kártyacsere előtt tudatni kell a készülékkel, hogy mire készülünk. A be/kikapcsoló gomb megnyomása-kor megjelenő menüben a legelső sor pont ez a lehetőség (memóriakártya kivétele). A dolog lényege egyébként ugyanaz, mint amikor egy



A „fejlesztések” felsorolásából nem maradhat ki, hogy az N-Gage QD az új kor szellemének megfelelően semmilyen vezetékes adatkapcsolati lehetőséggel nem rendelkezik. A korábbi készüléknél is tenített USB csatlakozó ugyanis lemaradt róla. Aki tehát le akarja menteni a készüléke memóriájában tárolt telefonszámokat és SMS-eket (a mellékelt CD-n található az alkalmazások), annak az egyetlen lehetőséget egy Bluetooth eszköz beszerzése jelenti. Ez lehet belső PCI-os kártya, de akár az egyszerűbb és kényelmesebb USB-s megoldás is szóba jöhet. Itt egy újabb pont került a Nokia ellenőrzőjebe, hiszen a készülék és a mellékelt szoftver teljes kihasználása hoz bizony további költségekbe kell vernünk magunkat!

A QD rövidke ismeretségünk alatt nem hozott akkora lázbé, mint anno az előző. A géppel alapvetően nincs nagy gond, az alaphardver talán kicsit gyorsabb is lett, de a kivitelezés jelentős lótszámú tesztcsoport után sikl! Talán lesz „legközelebb”, és akkor a gép is közelebb kerül a valós felhasználói igényekhez.

Sakman

Amit a Nokia kihagyott...

...azt élelmes programozók megoldották. Nem tudom, hogy a Symbian fejlesztőcsapata mennyire nyitott, és hogy mennyire legális egy ilyen szoftver elkészítése, de a netet túrva könnyen rátalálhatunk az N-Gage QD-re írt MP3-lejátszó programra. Az már más kérdés, hogy igencsak Sokol minőségű a végeredmény. Se magasok, se mélyek, se dinamika... Két dologra gyanakodhatunk: vagy a „vas” nem elég erős ahhoz, hogy tisztességesen kitömörítse az MP3 állományokat (amit köve hiszek), vagy a készülék hangátviteli rendszere van szándékosan lebetűlt a beszédartomány frekvenciájára. Talán egyszer erre is fény derül.

USB-s pendrive-ot szeretnénk kiszedni a PC-nkből. Valahogyan le kell kapcsolni a kártyáról a tápfeszültséget. Az „eszköz biztonságos eltávolítása” lehetőség nem véletlenül lett beépítve a WinXP-be. Akinek dögött már meg pendrive-ja, az tudja, miről beszélek. Az N-Gage QD egyébként hevesen tiltakozik, ha leválasztatlanul rántjuk ki belőle a kártyát. Nekem sikerült párszor előadnom ez a mutatványt, de szerencsémre semmi baja nem lett sem a készüléknek, sem a kártyáknak.



Schuerue kütyüi®



Valóságos lázat indított el a Nokia N-Gage sajátos side-talk megoldása, közösségi weboldalak nyíltak, ahol a legkülönfélébb dolgokat fülkhöz emelve imitálták a telefonálást a fotókkal egymásra tromfoló látogatók. Az, ha valaki égerrel a fülén fotózta le magát még a láma kategóriára sem feltétlenül volt elég, pedig...

A gyógyíthatatlan szörménésben szenvedők és a telemarketing iparág jó munkásbereknek azó szerint kézen fekvő megoldás lehet az egér, amely a kurzor terelgetésén túl telefonbeszélgetések lebonyolítására is alkalmas. Az egértelefonnak (Mouse Phone) nevezett periféria beszédesebb nevet nem is kaphatott volna, távol-keleti gyártói ugyanis valóban annyit tettek, hogy ószzeházasítottak egy egeret és egy telefont, mindkettőt az alapszoftáttalok felvértézt fájából.

Egérként, hagyományos golyós mechanikával érzékeli a mozgást a két gombbal felszerelt, aszimmetrikus formájának köszönhetően jobb és bal kézzel egyaránt használható mutatóvezérlő. Fogásába nem zavarnak be az egér hátán sorakozó számbillentyűk, a görgő hiánya viszont már az első Internet kirándulásnál feltűnik a szolgáltatáshoz más egeren már hoz-

zá szokott felhasználónak. Cserébe nem kell semmiféle meghajtó programot telepíteni semmilyen operációs rendszer alatt.

Meghajtó a telefon használatához sem kell, csupán egy normál vonal, amihez az egér PS/2 csatlakozója mellett előbukkanó RJ45 (amerikai, vagy „bogyó” csatlakozó) végződését hozzá lehet kapcsolni. Igaz a saját kábel hossza csak arra elég, hogy a gépben lévő modem telefon kimenetelig elérjen, de egy hosszabbítóval könnyedén úrrá lehet lenni a problémán. A sikeres bekötés után, akár a gép bekapcsolása nélkül is használható az egér telefonként, s rögvest kétféle módon.

Az egér boldogabbik végén egy minijack aljzat várja, hogy a mellékelt, mobiltelefonok „James Bond set”-jére emlékeztető mikrofon-fülhallgatót csatlakozassuk. Ennek használatával nem kell az egerészét megszakítani a telefonbeszélgetéshez, nem úgy, mint a saját mikrofon és hangszóró használatakor, amit hagyományos telefonként, az egeret fülkhöz szorítva vehetünk használatba.

A hívások fogadására és kezdeményezésére egy szép nagy kapcsoló szolgál az egér gombjainak tövében, ami alatt két led is jelzi a beérkező hívásokat, illetve a vonal használatát. Tárcsázni nem meglepő módon az egér hátát díszítő nyomógombokkal lehet.



az utolsó hívott szám újratárcsázásával azonban véget érnek a telefon szolgáltatásai, programozható memóriával nem szerelék fel.

Kétségtelen, hogy az egértelefon ötletes szerkezet, de mind az eger, mind a telefonok között könnyedén találni több szolgáltatást nyújtó modelleket. Igaz, azokat nézve nem kerekednek el az ismerősök szemé, mikor a csörgés után a fülkhöz emeljük az egeret.

Hasznos programok

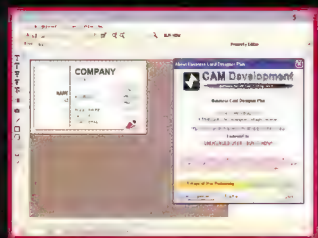


A nyári újdonságok mellett, mint például a névjegykártya készítő, a tv-program, a digitális képek szerkesztése, vagy a népszerű internetes védelelmi szoftver ingyenes változata, néhány, a játékosok szempontjából nézve nélkülözhetetlen program kerül fel a havi CD-ekre.

Business Card Designer Plus 8

Egy számítógép, egy színes nyomtató és persze a megfelelő szoftver segítségével saját magunk is megtervezhetjük és elkészíthetjük saját, családtagok, vagy barátok névjegykártyáit. A könnyen kezelhető szerverben tucatnyi, a szerzők által beépített alapséma közül választhatunk. A tervezéshez használhatunk saját háttérképet, grafikát, szövegeket, a ezeket tetszés szerint módosíthatjuk. Külön említésre méltó a program nyomtatási lehetősége.

www.camdevelopment.com

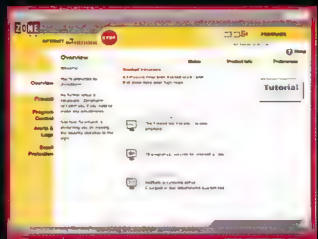


ZoneAlarm Free v5.0.590.043

ZoneAlarm a médiákban legtöbbet szereplő biztonsági szoftver. Ezzel a könnyen kezelhető programmal teljes tűzfalrendszert alakíthatunk ki otthoni gépünkön, melyel az internetről és a hálózatról érkező támadások, behatolások ellen védhetjük számítógépünket. A ZoneAlarm ingyenes változata, mely CD-nkre is felkerült csak az alap-

vet szolgáltatásokat tartalmazza, azonban ennek is megvan az előnye: egy kattintással lezárhatjuk vagy engedélyezhetjük az egyes szoftverek, portok kommunikációt.

www.zonelabs.com



AIW Player v0.58

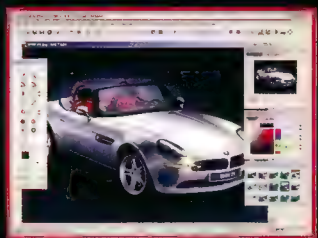
Ezzel a többfunkciós szoftverrel a tv- és a rádióállomások vétele mellett, amire természetesen a megfelelő hardver is szükséges, filmeket is lejátszhatunk. Az AIW Player számtalan szolgáltatással rendelkezik, alkalmas például felvételek és időzített felvételek készítésére, a film vagy a tévé képeknek megjelenítésére az asztalon, filmeknél pedig a feliratok kezelésére.

lightsoft.openvision.ro

Amazing Photo Editor v4.6

Beépített harminchárom darab effektust találunk a képszerkesztőben. Egyéb lehetőségek: gif-animációk készítése avi támogatással, szerkesztések, ötvenhárom képformátum kezelése, valamint képek átalakításához az úgynevezett Batch technológia áll a rendelkezésünkre. Támogatja a lap-olvasókat, képeket lophatunk, és alapszintű eszköztárat találunk a rajzoláshoz.

www.SilverEagleSoft.com

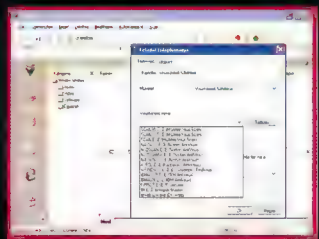


ReGet Deluxe 4.0 B210 (magyar)

Netscape valamint Internet Explorer böngészőkhöz használhatjuk a magyar nyelvű letöltésségi programot. A ReGet két változatban érhető el: Deluxe és Junior. A program előnye az egyszerű

kezelés, továbbá HTTP- és FTP-támogatással, valamint időzítővel lehetőséggel rendelkezik. Alkalmas a többszálú letöltésre, a letöltések kategorizálására, a grafikus sebesség jelzésre, illetve jelentések készítésére.

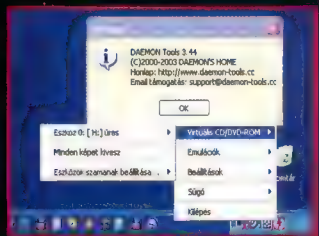
deluxe.reget.com



Daemon-Tools v3.46 (magyar)

Fél év után új változattal jelentkezett az ingyenes magyar nyelvű DVD- és CD-emulátor, mely egyszerre négy darab virtuális DVD/CD emulálásra alkalmas. A program képes cue, bin, iso, ccd (CloneCD), bwt (Blindwrite), mds (Media Descriptor File), cdi (Discjuggler), nrg (Nero ImageDrive) adatok kezelésére.

www.daemon-tools.cc



A hónap szoftverei

- | | |
|--|--|
| mIRC v6.15 | www.mirc.com |
| XnView v1.70.2 Free (magyar) | www.xnview.com |
| Twarc-XP Pro v3.04 | www.totalidea.de |
| WinDVD Platinum v6.0 (magyar) | www.intervideo.com |
| CloneDVD2 v2.0.0.4 | www.elby.ch |
| Zoom Player v4.0 Free (német) | www.inmatrix.com |
| MP3 Stream Editor v1.5.1.1 (magyar) | web.axelero.hu/gaihidia/ |
| CDRWin v3.96 | www.goldenhawk.com |
| Winamp v5.0.3c | www.winamp.com |
| OpenOffice v1.1.2 B06 (magyar) | office.fsf.hu |



GERICOM TV42PBM3 PLASMA TV
A harmadik generációs technológiának köszönhetően a GERICOM PLASMA TV a ragyogó színvilág és az elképesztően éles képi megjelenítés képviselője. A készülék tartalmaz 2db TV Tuner egységet is, így a teletext és a kép a képen funkció azonnal megjeleníthető. Minden létező csatlakozó megtalálható rajta, ezért bármely készülék videojelet képes megjeleníteni, akár a számítógépet is.

599.900 FT
GERICOM 42" PLASMA

- 42" Plasma képernyő 16:9 (107 cm)
- Fényerő 1000cd/m², kontraszt 3000:1
- PAL / Secam / NTSC
- PC Signal 1280x1024, 852x480 felbontás
- Látószög > 160°
- 2x TV tuner (kép a képen funkció)
- Teletext
- RS232C, DVI, VGA, 2x Component (Y-Pb-Pr)
- 2x SCART, AV-OUT, AV-IN, S-VIDEO
- 1085mm x 770mm x 88mm, 45kg
- Faliközön

Opcionális tartozékok:
- Hangfalak (a készülék oldalára szerelhetők)
- Asztalra helyezhető lábak



16.990 FT/128MB
26.990 FT/256MB
MSI MEGASTICK



- MP3/WMA Audio lejátszó
- FM radio
- Hang (diktafon) és rádió felvétel
- Beszédvezérlés
- 128/256MB USB kapacitás
- 95.7 mm x 31 mm x 18.9 mm, 29g

MSI MEGASTICK 128/256MB a 2004-es nyár legnagyobb slágere! Másolja fel kedvenc zenéit a MEGASTICK memóriájába, és bárholra is utazik, a lehető legkisebb helyen tárolva azonnal meghallgathatja a számokat. A kiváló minőségű fejhallgató és a beépített FM rádió szintén a készülék tartozéka. A sokoldalú MEGASTICK-et használatuk diktatorként és memória kulcsként is. Az elegáns dizájn és az elbűvölő forma mindenkit magával ragad!

CLUB3D ÉS MSI TERMÉKEK A LEGJOBB ÁRAKON!
CLUB3D ATI RADEON 9800PRO DOBOZOS 39.992 FT

PC MEMÓRIA MODUL AKCIÓ! MÁRKÁS 512MB DDR-333 RAM 12.992

169.900 FT
WEBSHOX
667 EUR

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- CD ír+DVD meghajtó
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg
- Hordtáska ajándékba!

184.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD ír+DVD meghajtó
- Hordtáska ajándékba!



GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételári Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőktől. Magyar PC Magazin tesztgyőztese! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínálta, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!



GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye kiváló teljesítményt jelent. Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játékok felhasználói programok, asztali gépeket megsejtető sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezés háza nagylebontású 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

3DMark2001: 8117 **AMD Athlon XP-M**

249.900 FT
• 15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)
• MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
• 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
• CD ír+DVD meghajtó
• ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM
• Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
• Infra Port, 2x USB port v2.0 port, PCMCIA

269.900 FT
• 15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)
• MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2600+
• 512MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
• ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM
• DVD ír+ CD ír+ DVD combo meghajtó
• Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M "ALL-IN-ONE" modell lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a gyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-ír+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemez igény szerint bővíthető.

199.900 FT **ATI RADEON Athlon XP-M**

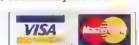
• 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
• MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
• 20GB UDMA merevlemez, 128MB DDR RAM
• CD ír+DVD meghajtó
• ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
• Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
• 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
• 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

219.900 FT
• 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
• MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
• 256MB DDR RAM
• 40GB merevlemez
• CD ír+DVD meghajtó
• Samsonite hordtáska ajándékba!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásnak jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. **Tel./Fax:** 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi ut. 131. **Tel./Fax:** 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu



Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.



GERICOM OVERVERDE MC Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindössen 2 kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkori csúcskategóriájától, hiszen tartalmaz beépített DVD-írt, ATI 9700-as grafikus kártyát és 15" SXGA kijelzőt. Az olcsóbb változat Intel855 grafikus kártyával rendelkezik. A Centrino processzorban a Wireless LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk, csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

259.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- FaxModem, EtherNet, FireWire, Wireless LAN beépítve
- Infra, 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA, SPiD csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Hordtáska ajándékba!

339.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 40GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

389.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1600MHz**
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

ATI RADEON 9700

MINDEN MODELL MEGVÁSÁROLHATÓ INTEL PENTIUM-M CENTRINO 1800MHz/2MB CACHE PROCESSZORRAL IS!



339.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 Prescott, 2400MHz/1MB cache
- Intel 865PE chipset, AGP 8x, 2db HDD hely
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 40GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- **CD író + DVD meghajtó**
- Fax Modem, Gigabit LAN, FireWire beépítve
- 6in1 memóriakártya olvasó
- 1x PCMCIA, Infra, 3x USB 2.0, soros port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

469.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 HT Prescott CPU, 3000MHz
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 80GB UDMA merevlemez
- 512MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- **TV tuner + távirányító, videó bemenet**
- Digitális kamera beépítve
- 6in1 memóriakártya olvasó
- **Wireless LAN modul 802.11G**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM HOLLYWOOD XXL a jelenlegi technika csúcsa! A 17" notebook ATI Radeon 9700-as grafikus kártyát tartalmaz 256MB RAM-mal. A gépben 2db beépített merevlemeznek is van hely, így akár 160GB kapacitással dolgozhatunk. A nagyobb változatban TV Tuner, WLAN és Digitális kamera is található. A gép teljes nagyságú billentyűzettel rendelkezik, és megtalálható rajta a hagyományos soros port is. Az alaplap Intel 865 chipkészlettel dolgozik, ezért a Dual channel memória és a 8x AGP sebesség is rendelkezésünkre áll.

3DMark2001: 11200



GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb Light modellől az UXGA felbontású GeForce FX 60 5700 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagyságességsű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

194.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2400MHz processzor
- 30GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- **CD író + DVD meghajtó**
- Intel 82845GV grafikus chip, system RAM + TV-OUT
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port, PCMCIA csatlakozó

239.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB RAM
- 30GB merevlemez
- **GeForce FX 60 5600 128MB DDR + TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

379.900 FT
HUMMER EXTREME

- 15.1" TFT UXGA aktív kijelző (1600*1200)
- Intel Pentium4 HT 3000MHz/1MB cache
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB merevlemez
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- **GeForce FX 60 5700 128MB DDR + TV-OUT**
- WLAN kártya ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!

269.900 FT
HUMMER FX II

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **MOBILE Intel Pentium4 2600MHz**
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- **CD író + DVD meghajtó**
- **GeForce FX 60 5600 128MB DDR + TV-OUT**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

765 EUR



GERICOM BLOCKBUSTER 2 Megérkezett a 2003-as év tesztgyőztes (Computer Panorama, Magyar PC Magazin, PC World) gépének a BLOCKBUSTER-nek a legújabb verziója! A gép 15.4" WXGA kijelzővel, ATI Radeon 9700 grafikus kártyával, DVD íróval, elegáns formatervezésű házban hatalmas számítási teljesítménnyel várja Önöket. A gépben memóriakártya olvasó, SPiD digitális hangkimenet, közvetlen CD lejátszás, Wireless LAN kártya és minden más szükséges felszereltség is megtalálható. A géphez igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolható

279.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- Intel Pentium4 Prescott, 2400MHz/1MB cache
- 30GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

299.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **Intel Pentium4 HT Prescott, 2800MHz**
- 40GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska

359.900 FT
BLOCKBUSTER 2

- 15.1" TFT WXGA aktív kijelző (1280*800)
- **MOBILE Intel Pentium4 HT, 3060MHz**
- 80GB UDMA merevlemez, 512MB DDR RAM
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 3x USB port v2.0 port, PCMCIA
- 358 mm x 269 mm x 33 mm, 3.5kg
- WLAN kártya
- PowerCinema távirányító
- Hordtáska



ATI RADEON 9700

GERICOM CO. KFT

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-99 524-250, garDEX@axeler.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.

1142 Budapest, Tatai u. 93/a.

Tel.: 06-1-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak visztonetládónak)

B & T Irodatechnika Kft.

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés

8800 Nagykanizsa, Fő út 10.

Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online

www.gericom-computer.hu

info@gericom-computer.hu

Gericom notebook-ok



A mozipénztárak réme és a terepjáró

A Gericom eddig sem szerény kivitelű gépeiről volt híres, a nemrég megjelent két új típus pedig csak erősíti ezt a hírnevet. A Blockbuster2 a sikeres Blockbuster típus utódja, modernebb alaplappal és grafikus chippel és némileg más monitorral. Az elődjéhez megszólalásig hasonló gépben a legújabb Intel Prescott processzor dolgozik, 3 GHz-en, 1 MB cache támogatásával. Az alaplap SIS 648-as chipkészlettel van szerelve, ami támogatja a 800 MHz-es FSB-jű processzorokat.

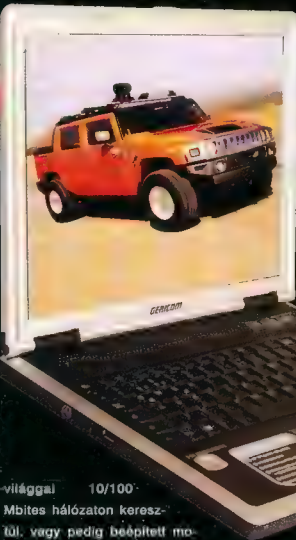
Az ATI Radeon 9700 Mobility grafikus chiphez 128 Mbyte memória társul. Ennek teljesítménye a legvérmesebb igényeket is ki tudja elégíteni, bár a gép elsősorban nem játékokra készült. Erre utal a 16,4 col képátlójú monitor felbontása is, az 1280x800 képpont 16:10-es képarányt felel meg, ami ideális moziáshoz, még akár munkához is, de kevésbé alkalmas játékokra, mivel kissé széthúzza a képet. Szerencsére már számos játékban be lehet állítani szélessávsnú megjelenítést, gondolva a szélessávsnú tévékre, de itt sem jön rosszul ez a lehetőség.

Ha van éppen kéznél, akkor tévét is lehet használni megjelenítőnek, a szokásos külső monitoron kívül. Ha már tévét dugtunk rá, akkor akár mozihatunk is. A hangot nem csak az analóg kimeneten, hanem S/PDIF digitális csatlakozón is ki lehet vezetni, házimozi erősítőbe.

A tesztelt gépben egy 80 GB merevlemez szolgálta a háttértár szerepét. Asztali gépekben mindnapos ez a kapacitás, a noteszeknél azonban még ritka (bár van még rá példa). Ekkora kapacitást sem nehéz megtölteni, vannak, akik mindenre képesek. Az ilyen elvetemült felhasználók helyébségét nyithatja a 4x sebességű DVD+RW író, ami persze, CD íróként, valamint DVD olvasóként is funkcionálhat. Van még a két memóriakártya-foglalata is, amelyekbe SD/MMC ill. Memory Stick kártyákat lehet dugni.

A perifériákat 3 db. USB 2.0-ás és 1 db. Firewire porton keresztül lehet a géphez csatlakoztatni.

Ennél tartósabb bővítést tesz lehetővé a mini PCI aljzat, amibe pl. drótnélküli hálózati csatlót, vagy Bluetooth adaptert lehet telepíteni. Bár ma már nagyon kevés olyan eszköz van, amelyik használja, a biztonság kedvéért még van egy párhuzamos portja, soros portot azonban már hiába keresünk (pedig arra gyakrabban lehet szükség, mint a párhuzamos portra). A távoli kül-



világgal 10/100 Mbites hálózaton keresztül, vagy pedig beépített modem segítségével tudja tartani a kapcsolatot.

A munkát megunva zenét is lehet hallgatni, amire nem kell bekapcsolni a gépet, beépített MP3 lejátszója enélkül is használható. Szükség esetén a saját hangszóróit is lehet használni, egészen elfogadhatóan szólnak, bár azért mindenképpen jobb külső hangszórókat telepíteni.

A Blockbuster2 tudásához képest nem is nyom sokat. 358x269x33 mm méreteihez 3,5 kg tömeg járul. Mindezt bruttó 349975 Ft-ot kell fizetni, a garancia 1 év.

Mérel eredmények:

akkumulátor üzemidő	139 perc
PCMark04	4121 pont
CPU	4431 pont
Memory	3047 pont
Graphics	2187 pont
HDD	2293 pont
3DMark 2001 SE build 330 default futás	10139 3D mark
3DMark03 build 340 default futás	3007 3D mark

A család másik új jövevénye az amerikaiak egyik státusszimbólumáról a Hummer terepjáróról lett elnevezve. Az eredetileg harcterekre szánt, strapabíró, masszív jármű mára már városi-luxuscikrálvá vált, minden kényelmi felszereléssel ellátva. Hasonló tulajdonságok jellemzik a Gericom Hummer Extreme-et is. Teljesítményben nincs hiány, azt a 3 GHz-es, HT-s Pentium 4-e processzor biztosítja, amely 1 MB cache-sel van ellátva. Az 512 MB-nyi DDR memória 400 MHz-es busz végén csúszol.

A gépben a legújabb GeForce FX Go 5700 grafikus chip került, ami 128 MB-nyi DDR RAM egészít ki. Ennek a chipnek a teljesítménye már jóval biztosabb, mint az előző GeForce FX Go-ké, már közelít a Mobility Radeonokhoz. A háttértároló a Blockbuster2-höz hasonlóan ebben is 80 GB-os, viszont ő nem csupán pluszos író, hanem egy 4x-es sebességű DVD+RW meghajtót, amely a gyakorlatban is könnyedén írt mindkét fajta lemezt. Ugyanilyen könnyedén olvassa az SD/MMC vagy a Memory Stick memóriakártyákat.

A 4 USB 2.0-ás port számos periféria csatlakoztatását teszi lehetővé,

ráadásul úgy vannak elosztva, hogy nagyobb eszközöket is el lehet helyezni bennük. Ezen kívül a gép fel van szerelve a kötelező gyakorlati, amibe

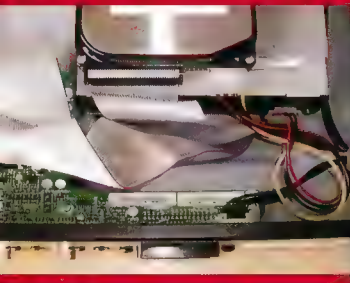
beletartozik a hálózati csatló, a modem, a firewire port, PC Card foglalat, monitor- és videókimenet. Ajándékként jár hozzá egy drótnélküli hálózati csatló (a belső mini PCI aljzatba telepítve), és egy Samsonite hordtáska. A táskába bekerülnek egyébként a Pinnacle Studio 8SE és az Instant CD/DVD BSE szoftverek is, nehogy véletlenül ne tudjuk kihasználni a DVD-író, a Gericom Hummer Extreme nem könnyűsúlyú, a 345x282x39 mm térfogatban 3,5 kg-nyi alkatrészből áll össze szervetlen egésszé.

Mérel eredmények:

akkumulátor üzemidő	83 perc
PCMark04	3986 pont
CPU	4101 pont
Memory	3010 pont
Graphics	2657 pont
HDD	2354 pont
3DMark 2001 SE build 330 default futás	10096 3D mark
3DMark03 build 340 default futás	2576 3D mark

Nagy Zoltán

KISS DP-508



Szintén kissé nehézkes a gyorskeresés a DivX fájlokban, előfordul, hogy a gyorsítás leállításakor nem tudja folytatni a lejátszást, ill. kép van, hang nincs. Ellenben az időpontra ugrás hiba nélkül működik.

A DVD és DivX lemezek mellett SVCD-t is lehet játszani a DP-508-cal. Sajnos az extra funkciókat nem támogatja, így sem a feliratokat nem tudja megjeleníteni, sem a második hangsvórt nem tudja megszólaltatni. Az igaz, hogy mára már divatjamúltnak számít az SVCD, de alig néhány éve még igen népszerű volt, így számos filmet ebben a formátumban archiváltak a felhasználók.

Hálózathűtőgelen. A DP-508-as nem a legújabb típus a Kiss termékpalettáján, tulajdonságai még is figyelemre méltóak. A hagyományos kialakítású, kifejezetten vasikos, felépítésű lejátszó szokásosan sok kezelógombbal van ellátva, amelyekkel akár távvezérlő nélkül is lehet használni a készüléket. A távirányító egyébként ugyanaz, amit a többi KISS-hez is mellékelnek, vagyis keskeny, hosszú, és jó elrendezésű és nincs túlszűfölvé.

A DP-508 nem csak DVD filmeket, JPG képeket, MP3 és Ogg Vorbis zenéket tud lejátszani, hanem DivX file-okat. Elbolyogul a régi, 3.11-es és a legújabb, 5.x verziójú kodekekkel készülttel egyaránt, feltéve, hogy ez utóbbi nem tartalmaz olyan cifraszámokat, mint pl. QPEL vagy GMC (Global Motion Compensation). A videófájlok mellett lévő .art vagy .sub formátumú feliratokat is meg tudja jeleníteni, amennyiben annak ugyanaz a neve (a kiterjesztést kivéve), mint a videóé.

Az AVI fájlok nem csak egy, hanem két hangsvórt is tartalmazhatnak, ezek formátuma lehet MP3 és AC3 egyaránt. A hangsvók között ugyanúgy lehet váltani, mint a DVD filmek esetében. Kicsit ugyan lassú a váltás, de ez még kibírható, hiszen egy filmen belül általában csak egyszer kell át-kapcsolni.



A filmek kísérőhangját, ill. zeneti fájlokat a lejátszó a saját kétszernyes dekóderével tudja megszólaltatni. Ha a sztereó nem elég, akkor az optikai vagy koaxiális digitális kimeneteket lehet használni a külső dekóder csatlakoztatására.

Bár az alapvető adathordozó eszköz még mindig a CD vagy DVD lemez, a DP-508-as használója nem szorul csupán ezekre. A lejátszó hátulján található 10/100 Mbit/s Ethernet csatlakozóval a helyi hálózatba is lehet illeszteni a lejátszót, kézzel, vagy DHCP kiszolgálóval osztva ki neki IP címet.

Önmaga pereze még nem sok mindent tud kezdeni a hálón, szükség van még egy PC-re, ill. az arra telepített KISS PC-Link programra. Ezzel a programmal lehet felkínálni a lejátszó részére a kép, hang- és videófájlokat. Ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, hogy a Windows Intézőből a megfelelő média-típus ablakába dobáljuk a megosztani kívánt fájlokat ill.

könyvtárakat. Ezek sorrendjét is magunk adhatjuk meg.

Igen örvendetes tulajdonsága hálózati lejátszásnak, hogy a videófájl mellett lévő feliratot is meg tudja jeleníteni, illetve más, hasonló szolgáltatást nyújtó készülékénél még nem látunk.

A hálózati üzemmóddal még nincs vége a DP-508 által kínált jóságoknak. A PC-ről lejátszó fájlokat át lehet másolni a beépített, 80 GB-os merevlemezre, is, amivel függetleníteni tudjuk a lejátszást a PC-től. A másolás nagyon egyszerűen:

zajlik, csak ki kell

jelölni a kívánt fájlokat és könyvtárakat, mehet is a dolog. Mivel a merevlemezben már nem lehet változtatni a fájlok elrendezésén, ezt még érdemes a PC-n elvégezni, és a megfelelő struktúrát másolni a lejátszóra. Némi öröm az örömben, hogy a felirattájkok nem mennek át a videó-fájlokkal együtt, így a merevlemezre másolt filmen nélkülözni kell a feliratot.

A lejátszót a szokásos SCART RGB, S-videó, vagy kompozit kimeneten keresztül lehet a megjelenítőhöz kapcsolni. Ez a sorrend egyben minőségi sorrend is, vagyis lehetőség szerint érdemes az RGB kimenetet használni, hogy szembesülhessünk a lejátszó által produkált kiváló képminőséggel. Akár DVD, akár jó minőségben kódolt DivX filmről van szó, a kép igen jó.

Ha mindezt magunkévé akarjuk tenni, akkor bizony mélyen kell a zsebbe nyúlni, hiszen a KISS DP-508 124875 Ft-ba kerül, viszont a szolgáltatásai hamar elfeledtetik, mennyivel is lett könnyebb a pénztárcánk.

Nagy Zoltán


```

03.  Fonar: d:\Fun\hifa_2_hu.mov
      Cal: 1\Vol\hifa_2_hu.mov

                                     34%

                                     Mágica
                                     Hálózatos

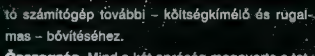
994 459 2003 12.14 00:42 -a-
aand... 8 217 568 2003 06.15 15:16 -a-
544 004 829 2003 05.17 06:15 -a-
52 014 2003 12.17 01:14 -a-
47 159 2004 02.29 23:58 -a-
4132 355 2004 01.05 03:03 -a-
8 153 088 2002 10.20 04:23 -a-
szusz... 227 586 2003 11.23 19:23 -a-
avi 5 509 068 2004 01.01 16:58 -a-
51 700 104 2003 12.05 01:30 -a-
- 1 / 168 fáj
d:\Fun
Szarkötés F5 Másolás F6 Által/Átv. F7 Új könyvtár

```

Freecom FHD-XS. A kis jövevények nagy előnye, hogy nem igényelnek külön tápellátást, ugyanis a működésükhöz szükséges áramot az USB porton keresztül kapiák. Elvileg előfordul-

Firecom FHD-2 Pro. Az FHD-XS-nél kissé nagyobb darab, 2,5 colos Toshiba merevlemezre épülő FHD-2 Pro szintén az USB áramkörrel rendelkezik, és a szufflit, így nem feltétlenül szükséges külső adapter hozzá. Egy külső 5V-os átalakítóhoz való csatlakozót felfedezettünk rajta – a doboza szerint csak opcionális adapter az általunk tesztelt változatban nem kapott helyett, de mivel az egy nagyobb teljesítményű meghajtó, utólagos beszerzés az alapulpi USB áramkörök, illetve notebookok esetén az akkumulátor kímélése érdekében erősen ajánlott. A nagyobb áramfelvételért cserébe az FHD-2 Pro már sokkal inkább merevlemezhez

Az FHD-2 Pro jelentősen függőbb előrelépés idővel és majdnem 18-20MB/sec átviteli sebességgel ér fel az adatokhoz, és az életszágat tesztelt és azt mutat-ták, hogy a kisebb meghajtónál mintegy 60-70%-kal gyorsabban használható. A pekinéknél meg-hajtó könnyen elér egy ingozseben, vagy kistás-kában, hogy a csatlakoztatás után rendelkezé-sünkre bocsátása 20GB-os kapacitással. Az FHD-2 Pro merevlemez telepitett programok kissé dö-cögősen, de még éppen használható sebessé-gel indíthatók, azvala teszt értéku háttérjárási-ki-gazdálkodási lehet egy helyi hálózati kúszköző hordozha-tal.



széleskörű, mind a kis apróság megnevezése a felszínükön, mert a ket mással mellett kiváló használhatóságot és extravagáns külcsint kapunk. Bár a Külső alapján nem feltétlenül szerencsés megítélni egy hardvert, azt gondoljuk, hogy a megcélzott vevőkör számára legalább annyira fontos a könnyed, fiatalos és egyedi megjelenés, mint a teljesítmény: a Freemom termékkel pedig ebben (is) jó példát mutatnak a PC-s periferiákat gyártó cégek számára. Minden farszebenben 20 gilyányi anyag – kell ennél több dolog az életben?

A Freecom meghajtók a Multimed.hu jóvoltából vendégeskedtek nálunk.

www.multimedia.hu
www.freecom.com

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 53.
Telefon: 312-2325, 06-20-9244-647
Nyitva: H-Cs: 9-16, P: 9-15

GAMER MAGAZIN 2004/06

Cedename: Fauzer's Játék

Cedename: Pancern

PC CD-t nyert:

Kovács Tamás - 5435 Marton

Kiss Márta - 8000 Eszék

Tóth Zoltán - 8123 Seregely

Intel Kviz Játék

Intel Pentium 4 30Hz-es

processzert nyert:

Tóth Gergely - 1212 Budapest



www.mobilissimo.hu

Küldd el SMS-ben a kiválasztott háttérkép, vagy polifonikus csengőhang kódját. A választásaid kapott bönsgész vagy szolgáltató! es száma, hiruzenetet töltöd le a WAP-on keresztül! Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szövegkinyitással a címzett mobilszámát. Példa: GAMP 213 06201234566

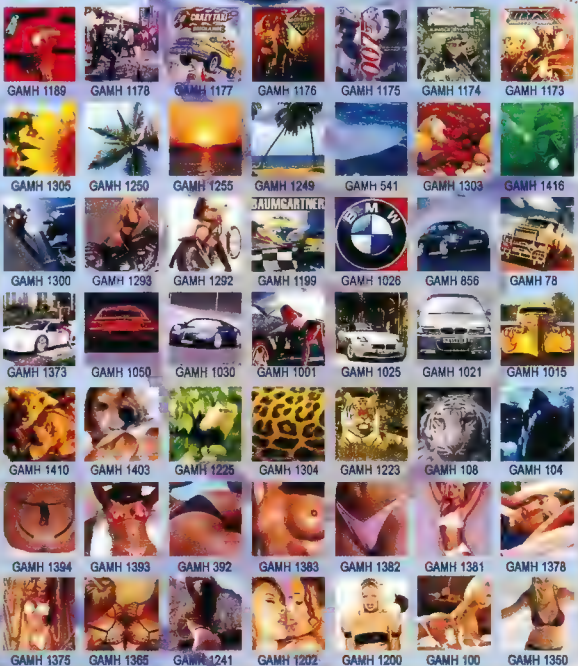
Polifonikus csengőhangok

Wipe	Family portrait	GAMP 1327
Apollo440	Stop the Rock	GAMP 1304
Chamawamba	Tubthumping	GAMP 1308
Danda	Feel the beat	GAMP 1307
Justin Timberlake	Seventie	GAMP 1282
Songue	Alive	GAMP 1286
Mouse T	Honey 98	GAMP 1310
Paul Van Dui	Castles in the sky	GAMP 1310
Robbie Williams	Let me entertain you	GAMP 1285
Roxini	Big Winner	GAMP 1278
Tozono Fano	Sure new	GAMP 1287
Baby Gail/Laa	Ork szerelem	GAMP 104
BeySV Eszék	Egyedül	GAMP 108
Bonbon	Vatami America	GAMP 111
Himusz	Megyer Imreass	GAMP 144
Hooligans	Királyvár	GAMP 1281
Itgy mityo	Husci kar	GAMP 137
Utich	Mere jár a bokorság	GAMP 174
VV3	Boim	GAMP 145
Zsáds	Szeress most	GAMP 1131
1-800-1-800-1	PTXEP	GAMP 1027
50Cent	Satisfaction	GAMP 124
BennyBanaal	BabyBoy	GAMP 1006
BeYonce/SeanPaul	I shot the sheriff	GAMP 1293
Bob Marley	Soda Pop	GAMP 1294
Britney Spears	Did my time	GAMP 1287
Com	Life for Rent	GAMP 1189
Dido	Sing for the moment	GAMP 1170
Enriam	Anyone of Us	GAMP 1258
Gareth Gates	Moonlight shadows	GAMP 1224
Groove coverage	Supercut	GAMP 1164
Jamila	Red blooded woman	GAMP 1225
Kyra Minogue	Take a look	GAMP 1201
Limp Bizkit	Nano	GAMP 1277
Linkin Park	Don't stay	GAMP 1296
Metacica	St Angel	GAMP 1222
Missy Elliot	Pass the Dutch	GAMP 1215
Nine inch nails	Closer	GAMP 1217
No soul	Just a girl	GAMP 1172
Paul Oakenfold	Stary Dirty Surprise	GAMP 1297
Robbie Williams	Sexed Up	GAMP 1159
Sean Paul feat Sasha	Im still in love	GAMP 1204
Ennio Moricone	A Profi	GAMP 1245
Pink Panther	Finanza	GAMP 1236
Rem rendes család	Love and marriage	GAMP 1016

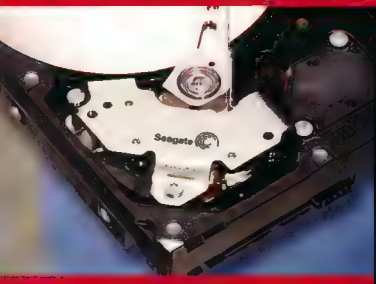
06-90-626-627

Színes háttérképek

Az élet WAP-os oldala...



Konfigurációajánló



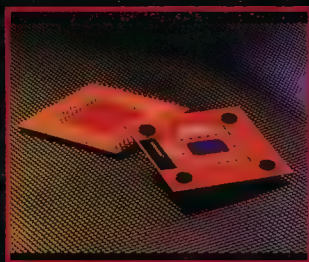
Előző havi ajánlónk végére került egy olyan elővigyázatlan kijelentés, miszerint is a mostani lapzámban kicsit körbejárjuk azt a kérdéskört, hogy mikor és mit érdemes a PC-ken fejleszteni. Ha megígértém, akkor teljesítem is, már amennyire lehet, a részletek pillanatokon belül kiderülnek. Mivel a téma még nagy általánosságban, és nem mindenre kitérve eléggé tartalmaz, így a jelenlegi konfigurációajánlót két oldalra duzzasztottuk. Egyre több levelet küldtök a rovatval kapcsolatban. Ha továbbra is ilyen ütemben nő a levelek száma, és van rá igényetek, elképzelhetőnek tartom, hogy a jövőben csinálunk mekkek kis hardver-szoftver leíró szerűséget is. Mert levelezni nagyon szeretünk, ugyebár.

Nézzük tehát a mit, mikor, mivel és hogyan bővítsék a gépemben című kérdéskört. Ahogy azt a bevezetőben emlegettem, a téma felvetése elővigyázatlan volt, legalábbis annyiban, hogy igen nehéz lenne olyat írni, ami alapján mindenki egyértelmű választ kap az irányú kérdéseire. Az oka annak kézenfekvő: szinte nincs két ugyanolyan konfigurációjú számítógép, és a felhasználói igények is eltérők. Ergo egyfélé recept sincs. Ehelyett most általános gondolatok következnek a bővítésről, ami alapján a fejlesztés (talán) némileg könnyebb lehet. Azt a részt, amikor az ember úgy érzi, hogy erősebb PC kell neki, majd bemegy a sarki PC boltba és megveszi az aktuálisan kapható leg-erősebb konfigurációt, úgy gondolom érthető okok miatt kihagyjuk, helyette azt a módszert követjük, hogy végigmegyünk a fő csoportokon, és megnézzük az összefüggéseket.

Alaplap, CPU. Kezdjük minden alapjánál, tehát az alaplapnál és a processzorral. Elvileg a bővítésnek egyszerűnek kellene lennie, hiszen egy alaplapba a típusának megfelelő újabb processzort kell rakni, és a

gép gyorsul. Na, nem ilyen egyszerű. Régebbi alaplapok esetén nagy valószínűséggel nem kapni a kereskedelemben már olyan processzort, amelyik működik is benne rendesen. Ha valaki még Pentium II vagy III illetve régebbi lappal rendelkezik, gyakorlatilag nem tud továbblépni (ennél még régebbi gépekkel már nem foglalkozunk).

Pentium 4 esetén a helyzet kissé bonyolult is lehet a kívülről számára. Szó sincs ugyanis arról, hogy akármelyik P4 alaplapba akármelyik P4 proci bele lehetne tenni. Előlg csak arra gondolni, hogy P4 létezik pl. 400/533/800 MHz front side busz órajellel, tehát ezeknek legalább meg kell felelniük az alaplapnak. Ezen túlmenően azonban Intelék több viccet is elkövettek



az elmúlt pár évben, ami leginkább abban jelentkezik, hogy az új Pentium 4 processzorokhoz jöttek az újabb chipsetek is, következésképpen igen jó esély van rá, hogy pl. egy 2 éves P4 alaplapba nem lehet berakni a legkorszerűbb Pentium 4 processzorokat! Nagyobb számítási igény esetén P4 rendszemre tehát feltétlenül az első dolgunk az legyen, hogy egészen pontosan(!!) tisztázzuk, mit tud az alaplap és mit nem, majd ezek alapján válasszunk nagyobb processzort – valószínűleg találunk, a Pentium 4 családja igen népes, és jelenleg még majdnem mindenki kaphat.

Amint talán érte, egy kicsit egyszerűbb a helyzet. Amennyiben a legrégebbi alaplappal rendelkezünk, amelyek csak a 100 MHz-es FSB-t támogatják, akkor ott nincs hova fejleszteni. A 133 MHz-et támogató régi SocketA alaplapokba jó eséllyel még most is lehet nagyobb teljesítményű processzort rakni, igaz, csak Duront. Elvileg a jelenleg kapható 1,6 és 1,8 GHz-es Duronok a régi 133-as alaplapokkal képesek együttműködni (esetlegesen BIOS frissítés szükséges lehet), de azért nem árt ilyenkor is nagyon alaposan utánanézni a gyártónál, vagy olyan helyen kell vásárolni ahol megengedik, hogy előtte kipróbálják az üzletben az alaplap-processzor párost.

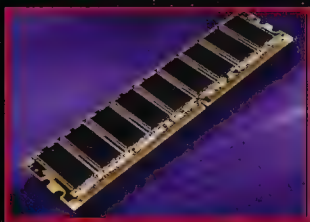
Amennyiben Athlon XP-t támogató alaplapunk van, akkor egyszerűbb a helyzet. A Thorúrgubrát magos XP proci minden olyan alaplapban elmennek gond nélkül, amelyek a 266-os FSB-t támogatják (VIA

KT266, KT333, KT400, SIS chipsetek, nForce2, tehát szinte bármelyik), igaz ezek leggyorsabbja a 2400+ jelölésű processzor. Innen tovább már csak a 333 MHz FSB-t támogató alaplapok jöhetnek szóba, 2500+ teljesítménytől felfelé ugyanis az Athlon XP processzorok ennyit igényelnek. Kívételt képez a 3200+ jelölésű, Socket A csúcspéldány, mert annak már 400-as FSB kell, csak hogy nem minden 400 MHz-es FSB-t tudó alaplapban működik! Csak ismételn tudom magam, tehát előbb mindent megtudni, az alaplapról, aztán jöhet, ha jöhet az új processzor. Még a hozzá való tisztességes hűtés.

Felmerül a kérdés, hogy mikor éri meg a processzorcsere. Nos, véleményem szerint a régebbi alaplapok esetén sosem, kivétel az alól, ha a processzor elhalálozik, és nem akarunk mindent kicserélni. Más megközelítésben nézve, 2-300 MHz különbség esetén semmiképpen, 500 vagy ennél több MHz (AMD XP esetén PR ratingról van szó nyilván) már érezhető – ha a PC többi része is partner ehhez.

Hogy némi konkrétumról is legyen szó: ha a leginkább költségkímélő megoldást kívánjuk választani (akár új gép esetén), AMD platformon a Duron 1,6 tőkéletes választás, Intel esetén Celeron, ebből legalább a 2,4 GHz-es példányt vegyük meg (ismételteln felhívom a figyelmet arra, nem megy bármelyik processzor bármelyik alaplapban). Emiatt két processzor teljesítménye nagyjából hasonlít, és egészen elfogadható is. Ha több pénz tudunk rászánni, akkor AMD esetén még mindig a Barton magos XP2500+ a legjobb vétel olcsó és gyors, megfelelő tuning potenciálú alaplappal 3000+-ként is megy a legtöbb példány. Intel Pentium 4 esetén Oldman által a múltkorai számban javasolt 2,8 GHz-es Northwood, továbbra is jó vétel.

Tápegység. Né felejszünk el egy fontos momentumot a nagyobb processzorokkal, komolyabb alaplapokkal és egyéb új szerzeményeinkkel kapcsolatban. A gyenge, gyatra minőségű tápegységek esetén „érdekess” hibajelenségeket tapasztalhatunk, tehát figyeljünk erre oda nagyon. Nem kell a legdrágább tápokban gondolkodni, egy 350-es vagy 400-es Codegen vagy DTK megteszi, a kicsit drágább Chieftec, esetleg a sokkal drágább Enermax-ról nem is szóva, de utóbbit személy szerint szinte felesleges



pénzkiadásnak tartom egy átlagos PC esetén.

Memória. Térjünk rá a memóriára, még egy gondolat erejéig azonban az alaplapokhoz kapcsolódva. Ugyanis azt se felejtjük el, hogy ha a régi alaplapot lecseréljük, és a régi alaplapon még normál SD vagy Rambur memóriák voltak, akkor azokat jó esetben ki kell cserélni DDR memóriákra. Ez jelentős többletköltséget jelent, és manapság a memóriákra éppen a csillagok között tartóznak!

Ma a legkisebb memóriaméret, amelyet egy PC-be illesztünk 256MB. Ezzel még Windows XP esetén is remélhetően lehet általános irodai jellegű munkát végezni, internetezni, és a legtöbb játéknak is elégséges. Kezdjük hozzácszóni azonban a gondolatához, hogy az 512 MB RAM lesz az alap hamarosan, de még jobb, ha barátkozunk azzal a ténnyel, hogy az újabb játékoknak kellene fog az 1 GB memóriamennyiség.

Egyébként egy kevés memóriával ellátott PC esetén hiába cserélünk processzort, nem érünk el vele jelentős teljesítménynövekedést. Sokkal látványosabb és célravezetőbb a memória bővítése, különösen a windowos PC-k esetén, lévén a Windows inkább a memória, mint processzorjéről ismert. Játékok esetén természetesen mindkettő kell, de ezt már megszokhattuk, és ez más kérdés.

Videokártya. Játékosok lévén ami még nagyon érdekel minket, az a VGA. Mert ugye sima irodai munkához, nézezni, programozni vagy tulajdonképpen szinte akármilyen csínálni bőven elég a legkisebb kapható VGA is, na de játszani, hát oda már nem.

Van azonban valami, amiről ne feledkezzünk el. Hiába teszünk a gépbe akármilyen diázmódú erős VGA kártyát, ha a processzor nincs hozzá megfelelő szinten, ha nincs elegendő memória a gépben, mert akkor nem volt más, mint pénzkiadás, illetve pozitívabban szemlélve nevezhetjük akár előrelátatlanság is. Ha bár ez utóbbról csak és kizárólag akkor lehet szó, ha a gép többi részének fejlődése hamarosan követi a VGA-ikat, az avulás és értékvesztés ugyanis elképzelhető mártékú. Na de mikor érdemes akkor VGA kártyát cserélni? Például ha:

1. Valamelyik programunkhoz a jelenlegi VGA tudása kevés, például nem tud pixel ányalokat, hardveres TBL-t stb.
2. A processzorunk megfelelően gyors, de a VGA még előző generációs, lassabb példány. Tehát ha van egy 2 giga körüli proci a gépben, és emellett egy G4MX400-as kártya van, akkor a cseré feltétlenül szükséges a játékokhoz.
3. Alaplapot cserélünk, és a régi még 5 voltos AGP

csatlakozós volt, amelyre a régi videokártyát nem lehet belerakni.

4. Az új VGA legalább 2 generációval fiatalabb, mint a jelenlegi
5. Valamilyen alaplap integrált megoldással rendelkezünk, ezek tökéletesen alkalmatlanok bármire, ami kicsit komolyabb 3D játék
6. Ha már nem tudunk mire pénzt költeni.

Általánosságban kijelenthetjük, hogy szinte sosem érdemes az aktuális csúcskategóriát megvenni a VGA kártyákból sem, hiszen azokon jelentős árbónusz van, az árukat viszont rettentően rosszul tartják. Mivel nagyon sűrűn jelennek meg új generációk, és ma már elérünk egy olyan szintre ahol az egy vagy két kiadással az aktuális előtti kártyák is jók számíthatnak, ezért ezek megvétele javasolt.

Tehát most érdemes ATI Radeon 9600XT vagy 9800-es akármelyik változatát (még SE-1 is), NVIDIA 5700 és onnan felfelé bármit megvenni. Ha ilyen kártyák mellett döntünk, és ezek közül is inkább a nagyobbakat választjuk, akkor az elkövetkezendő idők játékaival nagy valószínűséggel hosszú ideig megleszünk. Ha jelenleg GeForce4 Ti és hasonló kaliberű kártyák valamelyikével rendelkezünk, nem nagyon éri meg a váltás, szinte minden megy velük, érdemes még egy kicsit ezeket nyúzni. Akik a GeForce valamelyik MX-es vagy 3-as szériájával rendelkeznek, vagy a Radeon 7800-esének valamelyikével, azok hamar-

kább egy SATA winchesterre egy régebbi lassabból bizony nagyon komolyan érezhető pozitív változást lehet tapasztalni, és ez a régebbi gépek esetén is igaz. Csak ne felejtjük el Windows 9x rendszerek alatt bekapcsolni a DMA üzemmódot.

Winchesteri most kell venni, döbbenetesen alacsony árakat kérnek értük manapság.

Egyebek. A PC további részei, tehát a CD/DVD ROM, a hangkártya, a CD/DVD író és társai az összteljesítmény szempontjából kevésbé érdekesek. Nyilván nem mindegy, milyen gyors a CD/DVD, de minden manapság kapható tökéletes, legyen az LG, Toshiba, Pioneer. Szinte bárminek (a nagyon ismeretlen nevek kivételével) bizalmat szavazhatunk ha bővítésre vagy cserére kerül a sor, ezekről külön itt nem érdemes beszélni, és szinte elenyésző az olyan részegység, amelyek nem működne együtt a régebbi gépekkel.

Konklúzió. Ugyan egyértelmű általános javaslatot nem lehet írti a bővítésekkel kapcsolatban, de azért van jó recept: törekedjünk arra, hogy a PC minden részegysége tudásban és teljesítményben harmonizáljon egymáshoz, lényegében így lehet az adott gépből a legjobb teljesítményt kihozni. Valamint ne költünk túl sokat a több generációval lemaradt gépek bővítésére, mert többre fog kerülni a végén, mint ha egyben cserélünk volna mindent.



roasan kezhetnek gyűjteni, persze csak akkor, ha a legújabb játékok is érdeklik őket. A többi gyártó VGA megoldásairól most ezért nem ejtünk szót, mert játékos szemmel sajnálatos módon nem jönnek számításba, ám minden másra természetesen tökéletesen alkalmasak. Egyesek közülük bizonyos téren kiemelkedő szolgáltatást nyújtanak, de szemünk előtt csak a szent 3D teljesítmény lebeg, és jelenleg ATI-n és NVIDIA-n kívül minden más fejlettség. Sajnos.

Winchester. A háttértár mérete sosem elegendő, a legnagyobb winchester is hamarosan kevésnek bizonyul. Azonban, és ez talán sokaknak nem is magától értetődő, a winchester nagyon erősen kihat a gép "érezhető" teljesítményére is. Pedig egyértelmű: gyorsabb háttértár esetén kevesebbet várunk a betöltésre és mentésre, gyorsabban találja meg az adatot, és adott esetben még csendesebb is mint a régi winchesterek. Az operációs rendszert átlépetve 7200 fordulatus, 8 MB gyorsabb tárral ellátott PATA vagy in-

Továbbra is várjuk leveleiteket, kérdéseiteket, kéréseket! Kellemes gépészkedést!

Brazil

Jellemző nettó kiskereskedelmi árak

Alaplapok:

MSI 865PE Neo FJR	25000
DFI Lánparty 865PE	22000
ASUS P4P SE	20000
ABIT NF7-S	20000
MSI KT6 Delta FJR	17000
DFI Lánparty NFII Ultra B	26000

Processzorok:

AMD Duron 1800	10000
AMD Barton 2500+	16500
Intel Celeron 2,4 GHz	14000
Intel Prescott 2,8 GHz	35000

Memóriák:

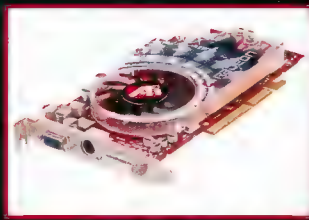
256 MB PC3200 Samsung	9000
512 MB PC3200 Samsung	17000

Videokártyák:

Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	35000
Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB	50000
MSI FX5700 Ultra3 TD128	41000
Chaintech GFX 5900 128MB	62000

Merülmekek:

Seagate Barracuda V 80 GB SATA	14500
Seagate Barracuda V 120 GB SATA	18500



Pixelzsóder



Keményen odavág a Microsoft megint. Népszerű operációs rendszerük második javítócsomagja, a régóta várt SP2 érkezik hamarosan. Javítócsomag – ez a szó már önmagában is mosolyt csal az arcra, midőn elképzelem, milyen lenne, ha a múlt hónapban vásárolt hűtőgépemhez jönne egy javítócsomag a gyártótól, mert az alaplól kapott hűtő a szomszéd lakása felől a tudtomon kívül ajtót nyitna a konyhámba, vagy éppen elektromos áramütésekkel jutalmazna egy hibának köszönhetően. Szóval jön a javítócsomag. Egy-két hónapja még arról volt szó, hogy a nagy Microsoft nem fogja megakadályozni, hogy regisztrálatlan, illegális Windows XP-re is telepíthető legyen az új javítócsomag, mert az SP2 olyan sok biztonsági hiányosságot befolyt, hogy alapvető érdeke az egész internetes társadalomnak az összes – akár legális, akár illegális – XP operációs rendszert futtató gép rendbetétele.

Tudniillik a világhálóra csatolt gépek, ha a biztonsági hiányosságai nincsenek befoltozva, kijavítva, megannyi kis időzített bombaként funkcionálnak, egyfajta gazdag táptalajt szolgáltatva a gépről-gépre terjedő, biztonsági lukakat kihasználó férgek és vírusok számára. Ha nincsenek a hibák kijavítva, akkor egy internetre kapcsolt gép Windows XP operációs rendszere – legális voltától függetlenül – veszélyforrást jelenthet számos más gépre (és felhasználóra) is, hiszen rengeteg olyan féregvírus van, amely a sebezhető gépekbe burokkodik be, majd onnan indít – több száz ezer másik fertőzött géppel összehangolt – támadást nagy cégek szerverei, tehát a világháló más gépei ellen. Alapvető érdekünk, hogy minden egyes gép – operációs rendszerétől függetlenül – a lehető legjobban fel legyen vértve az ilyen internetes támadások ellen. Az XP biztonságossá tételehez elengedhetetlenül szükséges a Windows Update weboldal időről-időre történő rendszeres meglátogatása, a frissítések letöltése és telepítése. Amennyiben ezt nem tesszük meg, sokszor még a körültekintően beállított szoftveres tűzfal

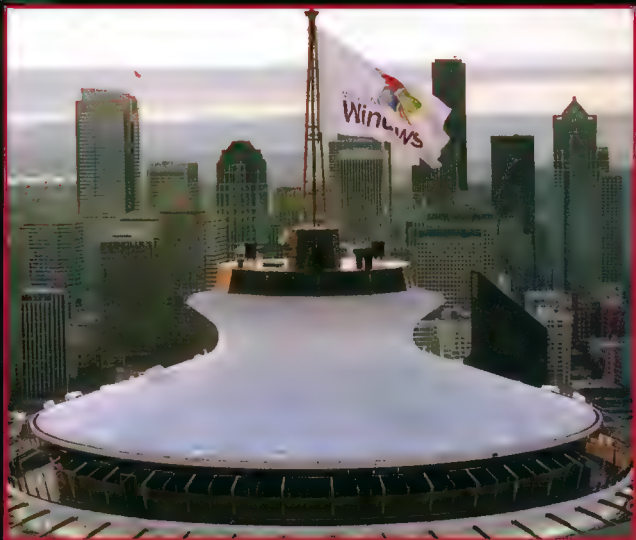
sem nyújtanak védelmet azon férgek ellen, amelyek az operációs rendszer alapvető biztonsági hiányosságait kihasználva jutnak be a gépünkbe, és veszik át az uralmat a rendszerünk felett. Mi történik akkor, ha a Microsoft – bizonyos értelemben jogosnak mondható – döntése nyomán az illegálisan használt XP-k számára nem lesz elérhető a soron következő nagy javítócsomag? Százerek, milliók fognak rögtvest elzárándokolni a szoftvereket árusító boltokba, hogy a lelkiismeret furdalásától hajtva XP-t vegyenek? Dehogy. Megvonják a vállukat, ahogy eddig tették. Tudniillik nem tudják, hogy egy puskaporos hordón üldögélnék nagy vidáman. Aztán egy hónap múlva beszívna egy féregvírust, ami pár héttel később összehangolt támadást indít valami cég ellen, vagy esetleg – mintegy mellékesen – le is törli pár fontos dokumentumot a gépről. A Microsoft pedig majd jól megmondja a tutit, hogy mindez a felelősséget nem ismerő illegális felhasználók bűné, akik nem vesznek legális XP-t, épp ezért nem férnek hozzá a biztonsági frissítésekhez, tehát egyszer egy szép napon miattuk fog összeomlani az egész retkes internet. Nem a sebezhető, összetákolott, hibás operációs rendszer miatt, hanem azért, mert Gipsz Jakab nem vette meg, és épp ezért ne is frissítse. Ez is egyfajta „felelősségteljes” hozzáállás. Két hónapja még attól volt hangos az internet, hogy a Microsoft józan döntésének köszönhetően mindenki leszedheti és telepítheti az SP2-t, ugyanis az egész világháló érdeke lenne, hogy

megszűnjön a sok-sok sebezhető XP. Most meg egy nagy fityiszt. Voltaképp jogos döntés – de hogy a felszínen, szemellenzős asztalcsapkodás közben milyen – sokkal magasabb rendű – morális elveket dobunk a szemétre, bizony senkit nem érdekel. Legalábbis odafent, ahol a döntéseket hozzák. Nem tudom, hogy pénzben mennyit hoz, ha egy javítócsomag használatát letiltják – szerintem elenyésző az a bevétel, amit ez a döntés generál. Viszont az egyre nagyobb bonyodalmakat okozó férgek tevékenysége, ha épp úgy kerül reflektorfénybe, hogy összekapcsolják a „sebezhető operációs” rendszerrel, bizony már sok – jövőbeni – legális vásárlót tántoríthat el az XP-től. Ez pedig már igen nagy veszteségeket okozhat. Jólal nagyobb veszteséget, mint amennyit a kalóz XP-kre telepíthető, szabadon telepíthető szervizcsomag okozna a cégnek. Nem lehet, hogy ezt nem (vagy rosszul) számolta ki az illetékes osztályvezető?

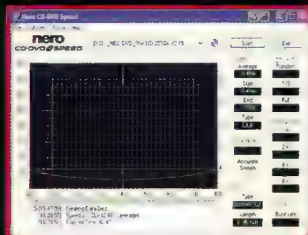
Hogy legyen egy érdekes fordulat is a történet végére: az SP2 védelmét és ellenőrzési rendszerét már jóval ezelőtt feltörték, hogy „utócsa” került volna a javítócsomag. Na ilyen, amikor a fagy visszanyal (a szerkesztőség természetesen mályagosan eltéli az illegális szoftverhasználatot, és senkit nem bátorít a kalózkodásra).

(A kép csak illusztráció a MS weboldaláról)

PPÉter



AZ ELSŐ DVD+R DL ÍRÓK TESZTJE



A NEC csaknem két perces előnnyel végez

NEC ND-2510A

- Előnyök** Nagyon gyors DVD-írás, jó minőség, adatrögzítés, alacsony ár, BookType állítás: lehetőség
- Hátrányok:** Lassú és sokszor túl érzékeny DVD-olvasóként

9/10

LG GSA-4120B

- Előnyök:** DVD-RAM írás, 12x-es DVD+R írás, jó ár/értékviszony arány
- Hátrányok:** Lassú lemezfelismerés, néhány lemezzel haddiában áll, nincs írható lemez a kitben, nem állítható a BookType

8/10

Az LG GSA-4120B író az LG hazai képviselője, a NEC ND-2500A író a Ramiris Rubin Rt. a NEC ND-2510A író a CDABC juttatta el hozzánk a tesztelésre, az íráshoz használt Philips DVD+R DL és Primedisc DVD+R lemezeket a Multimedia.hu, a Verbatim DVD+R DL korongokat a CDABC jövőtőlából írhattuk fele mindenképpen jóssággal.

NEC ND-2510A(2500A) VS LG-4120B

A személyi számítógépekbe fejlesztett CD/DVD-író meghajtók alapvető rendeltetése, hogy a gyárilag préselt CD és DVD korongoknak megfelelő

lemezeket tudjunk előállítani házi körülmények között: olcsón, gyorsan, de biztosan. A CD-R szabvány esetén ez igen jól sikerült, hiszen a 80 perces írható lemezek szinte majd minden tekintetben helyettesíthetik a mósoros CD korongokat (a gyári lemezek sem kapacitásában, sem az alkalmazható adatrögzítési módokban nem nyújtanak többet). Azonban a DVD-R(W) és DVD+RW lemezek eddig nagy lemaradásban voltak a gyárilag előállítható mósoros DVD-khez képest, ugyanis maximum a DVD-5 (egyoldalas egyrétegű) és DVD-10 (kétoldalas egyrétegű) formátumú préselt lemezeket tudtuk kiválasztani az egyrétegű írható DVD korongokkal, amelyek 4.7 GB-ban limitáltak az egy lemezre (azaz egy oldalra) rögzítható adathalmaz nagyságát. A DVD+R DL (Double Layer) megjelenése óriási változásokat hoz – nemcsak a személyi számítógépek piacán, de sokkal nagyobb léptékekben is.

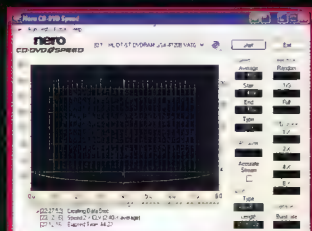
Léptékezőnyben a plusz

Egy évvel ezelőtt, a DVD+R Double Layer (akkor még DVD+R9) beharangozásakor azt a – sokak által fellelőtelennek minősített – kijelentést tettem több ízben, hogy a kétrétegű lemezek megjelenése fogja eldönteni a DVD-R(W) és DVD+RW szabvány-csoportok közötti háborút. Ma is íent tartom a véleményem, és eszerint a DVD+RW, azaz a később indult „pluszos” csapat technológiájuk nemcsak papíron és a szakmai kiállításokon prezentált mintadarabok mentén is

tozik, hanem kézzelfogható, elérhető termékként és szolgáltatásként kínálják itt és most. Egy termék elérhetősége pedig nagyon sokat nyom a latban, főleg a piaci presztízis, pozíció megteremtésében és megtartásában. A DVD+RW sebességben – és immáron a kapacitás terén – fokozatosan szakad el a korábban indult, kezdetben márkás helyzeti előnnyel bíró DVD-R(W) szabványtól, egyre nagyobb szeletet hasítva ki magának a piacból. Ha a DVD-R lemezből nem jelenik meg hamarosan a kétrétegű DVD-9 változat, akkor nemcsak a csata, de a háború végkimenetelle sem kétséges, és a nagy hátránnyal, ellenben profi marketinges gépezettel indult DVD+RW szabvány bekebelezi a konkurencia piacát is. A DVD-R(W) szabvány alighanem megmarad a gyári sokszorozításhoz történő előkészítő – premastering – folyamat hivatalos formátumaként (a DVD+R nem támogatja a CPRM-et, azaz CSS védelemmel ellátott írótt lemez készítésére alkalmatlan, ami a gyári sokszorozításhoz nélkülözhetetlen), de a kommersz piacon minden bizonnyal látványos visszaeséssel kell számolnunk, ha a 12x-es és 16x-os DVD+R írás és a DVD+R DL széles körben elterjed.

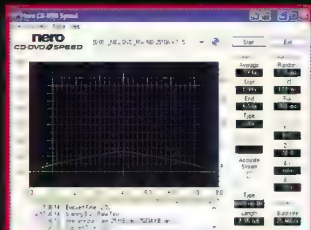
DVD-9 háziilag

Míg az eddig megismert, egyrétegű írható DVD lemezek a gyári DVD-5 és DVD-10 formátumok megfelelői voltak (oldalanként maximum 4.7 GB kapacitással), a DVD+R DL már a DVD-9 lemezek háziilag is készíthető. Két darab, egymás felett elhelyezett írható réteg, papíron 8.5 GB-ként jelzett (valójában 7.96 GB-os) kapacitás, és egyelőre 2.4x-es (a DVD+RW szabvány által bevezetett különös) írási sebesség jellemzi. Egy teljes lemez 10-

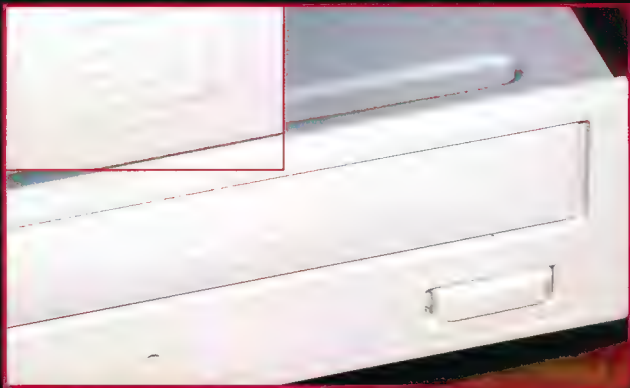


Az LG-nek majdnem háromnegyed óra kell az íráshoz





A NEC komótos, de ügyszínién magabiztos



Bitsetting, te drága

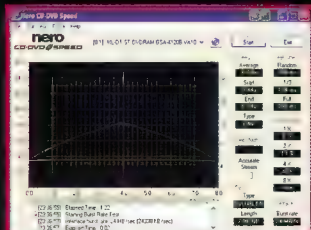
Minden egyes lemezíráshoz (a gyártólátnál DVD-ROM korongokhoz, egyszer-és újrírható DVD-R és DVD+R lemezekhez egyaránt) tartozik egy ügynevezett médiaazonosító jelzés, más néven BookType bitsetting. Ez a lemez letelején található digitális azonosító, és az alapján dönti el az olvasó (vagy az asztali lejtázo), hogy milyen olvasási stratégiát kell alkalmaznia az adott korong helyes dekódolásához, stabil olvasásához (különbön csak akadozva, vagy egyáltalán nem tudja majd lejátszani). Mind a DVD-R(W), mind a DVD+R és DVD+RW lemezek saját azonosítóval rendelkeznek, és természetesen a DVD+R DL is kapott egyet. A gond ott kezdődik, hogy sok asztali lejtázo nem igazán ismeri a DVD+R, DVD+RW és DVD+R DL lemezek kódját. Így előfordul, hogy nem képesek lejátszani (helyesen felismerni) a pluszos korongokat. Erre nyújt megoldást a BookType bitsetting rugalmas beállítási lehetősége, amelynek köszönhetően a DVD+R, +RW és DL lemezekre a gyártólátnál sokszorosított DVD-ROM lemezek médiaazonosító kódját írathatjuk a default pluszos médikódot helyett. Mivel a megírt lemezek optikailag igen közel állnak a gyári korongokhoz, az így megírt lemezek DVD-ROM lemezekként megközelítően simán tudják majd kezelni az összes megírt lemezeiket. A DVD+R DL lemezeknél természetesen utólag is lehet változtatni a bitsetting beállítását, a DVD+R és DL lemezeknél ezt az írás előtt kell elvégezni, és a megírt - újabb változtatásig - az összes lemezt így írja majd meg. Sajnos nem minden DVD-író esetén van módunk a bitsetting szabad beállítására: ajánlom figyelmétekbe a DVDInfoPro programot, amely gyártólától függően enged beillesztélni néhány erre alkalmas meghajtó alapbeállításába (és a kímndontott DVD+R DL írási módosított, hackelt 2500-as meghajtókat is kezel). A NEC 2510A gyári 2.15-ös firmware változata néhány CD-író alkalmazással támogatja a bitsetting átállítását, de az igazi megoldást a lejtáztatókhoz megjelent NEC 2510A DVD+R DL lejtáztatási utility jelenti, amelyel kényelmesen tudjuk szabályozni a BookType rögzítést.

leírása tehát háromnegyed órát vesz igénybe, a végeredmény egy otthon készített DVD-9 korong. A DVD+R DL írási technológiát szempontból nem támaszt túl nagy igényeket: a 8x-os DVD+R írók nagy része elvileg képes lenni olyan lézersugár elállítására, amely a DVD+R DL lemezek írásához szükséges. Ebből nem az következik, hogy a 8x-os DVD+R írók mindegyike átalakítható lenné (pusztán szoftveres úton, firmware módosítással) a DVD+R DL írásához, hiszen ennél egy kicsivel több kell ehhez, de bizony nem hallgatható el a tény, miszerint sok korábbi DVD-író rábíráthó (lenne) a DVD+R DL írásra, amennyiben a fejlesztő hajlandó a szükséges firmware módosításokat elvégezni és kiadni. Természetesen a nem hivatalos firmware-ek készítői, fejlesztői magint aktivizálták magukat, és számos olyan meghajtóhoz elérhető a DVD+R DL frissítés, amelyekhez a gyártók nem szándékoztak ezt elérhetővé tenni. Fontos tudni, hogy a hackelhető meghajtók mindegyikére érvényes a kitétel, miszerint hardveresen nem különböznek azoktól a későbbi változatoktól, amelyek új modellszám alatt már DVD+R DL íróként kerültek piacra: a fizikai egyezőség teszi lehetővé a pusztán firmware alapú módosítást. Ebből következően nem minden korábbi DVD-író lehet átalakítani DVD+R DL íráshoz. Ezért felesleges a 4x-es DVD+/-RW írók legtöbbjéhez ilyen módosítást keresgélni, és még a 8x-os írók közül is csak kevés modell van, ahol van erre lehetőség.

NEC ND-2510A: valahol már láttuk

Az NEC ND-2510A nagyon ismerős meghajtó, belsőleg és külsőleg is folyamatos „deja vu” érzés kerülgeti a cég korábbi 8x-os DVD-íróját már ismerő felhasználókat. Nem véletlenül: a drive

belső szoftverétől eltekintve – teljesen ugyanaz, mint az ND-2500A meghajtó. Azaz utóbbi egy elégsé – természetesen nem hivatalos – firmware frissítéssel a 2510A minden képességével felruházott DVD+R DL kompatibilis íróvá varázsolható. A cikkben leírtak tehát teljes egészében érvényesek a 2500A modellre is, amennyiben vállaljuk a rizikót az internetről leszedhető illegális firmware frissítéseknek és „jó öreg” 2500-as íronkból DVD+R DL kompatibilis égetőt fabrikálunk magunknak. Az eddig leírtakból talán logikusan következik, hogy a DVD+R DL írási képességtől eltekintve a NEC ND-2510A 99%-osan ugyanúgy viselkedik, mint elődje. Tehát mind az egyrétegű DVD lemezek írásában, mind a CD-R(W) korongok írásában, olvasásában közel ugyanolyan teljesítményt nyújt – ha van különbség, akkor egy hajszálnyit az újabb drive előnye mutatkozik meg, kissé stabilabb olvasást (ez a NEC írók gyengéje) és hajszálnyival jobb írási minőséget produkálva. Ez a kis különbség annak a finom hardveres optimalizálásnak köszönhető, amely végső soron megkülönbözteti a meghajtót az egyetl korábbi 2500-as termékcsaládtól – a NEC cég szerint ezekre a módosításokra mindenképp szükség volt a tökéletes DVD+R DL íráshoz, különben ők maguk – hivatalosan is – kiadták volna a 2500-as sorozat DVD+R DL frissítést. A tesztek azonban azt mutatják, hogy a különbségek elhanyagolhatóak: nyilván jobb üzlet volt új írót piacra dobni, mint egyszerűen frissítést kínálni a korábbi termékhez. Nem először történik ilyen – és alighanem nem is utoljára. Nem szeretném bántani a NEC céget, de ez nem igazán volt tisztességes húzás. Még szerencse, hogy a 2510A a legtöbb helyen olcsóbban(!) kerül a boltokba, mint a 2500-as előd, tehát nem igazán kell a zsebünkbe nyúlni, ha új drive vásárlása mellett döntünk (kihasználás érdekében (lásd a kereset írást a bitsetting kapcsán) a tesztlaborunkba érkezett NEC ND-2500A és ND-2510A írókat ugyanazzal a mó-



Kellően meglepetés az LG visszaolvasása

dosított firmware változattal használtam (ez is jól mutatja, hogy a két meghajtó meggyezzik), ezért a tesztprogramok mind a két meghajtót ND-2500A 1.07-es drive-nak tüntették fel. A módosításoknak köszönhetően a DVD+R DL írás is lehetséges volt ezzel a firmware változattal, mindkét író esetén. A meghajtók OEM kiszárlésában érkezték, tehát szoftver- és egyéb melléklet nem volt mellettük.

LG GSA-4120B

A különböző CD- és DVD-írókról, meghajtókról írt tesztjeimet régóta ismerő olvasóink tudják, hogy meglehetősen vegyes érzelmeket táplálak az LG optikai meghajtókkal szemben. Nem szerencsés előítéletektől fűtve lenni egy tesztikké megírásához, így a legújabb LG DVD-író is ikegyeztem ugyanúgy megvizsgálni, ahogy minden más meghajtót kezelek a tesztek során: kíváncsián, előzetes véleményem ikegyeztem közbe vetni (vagy inkább kábelvégre akasztani – Flatline erre a mondatra nagyon izgulni fog) a GSA-4120B modellszámú viselő, doboza szerint „12X SuperModel DVD Rewriter” eszközként reklámozott DVD-író. Bizony, az LG legújabb terméke a DVD+R DL írás mellett ráadásul 12x-os DVD+R írással is büszkélkedhet, ami az immár 5x-ös tempójú (a menet közbeni visszaleolozási mechanizmusnak köszönhetően valójában inkább 2.5x-ös sebességű) DVD-RAM írással együtt a jelenlegi leggyorsabb és legszálszeleesebb szolgáltatást nyújtó termékékké aposztrofálja. Az LG drive doboza változatban érkezett, de az eddigi hagyományoktól eltérően – legnagyobb bánatomra – a kit semmilyen íráható lemezt tartalmazott (pedig egy 5x-ös DVD-RAM korong és egy árva DVD+R DL lemez jölehet volna). Így azon rika alkalom egyike következik, amikor inkább az OEM változatot ajánljuk megvásárlásra (ha egyáltalán eljut hozzánk ilyen), hiszen maga a doboz, és a termékhez mellékelt CD/DVD-író program nem biztos, hogy megéri az árkülönbözetet a dobozos verzió esetén. Szerencsére a dobozos változat ára sem túl borsos, az LG agresszív árpólitikája játékonnyol jelentkezik a frissen piacra dobott multifunkciós készülék fogyszárt árában:

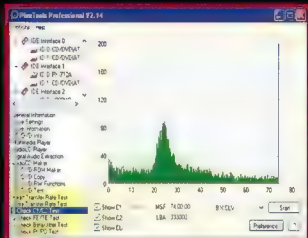
Az első DVD+R DL lemezek

A Multimedia.hu jóvoltából első között próbálhattuk ki a Philips DVD+R DL lemezeket. A korongok fizikailag teljesen megegyeznek a Verbatim DVD+R DL lemezeivel (ugyanott, a Mitsubishi Chemicals önmébe készülték) és sajnos fogyszárt ártai tekintetbe is ugyanabba a kategóriába esnek: lapzártárok a legolcsóbb kiskereskedelmi forrás 4000 forintért kínálja a DVD+R DL lemezeket. Nem túl olcsó: a kapacitás és az írási sebességem véve egyelőre nem éri meg pusztán a nagyobb adattömegiség kedvéért DVD+R DL lemezeket venni, de alkalmanként (például DVD-9 gyártás előkészítése előtti teszteléshez) jól jöhet a 8.5-ös lemez. Különösen professzionális célra ajánlható a DVD+R DL, a hétköznapi, kommersz piacra még túl borsos az ára. A Verbatim írás bejelentése szerint az év végére várható, hogy nagyobb volumenű gyártás induljon meg, de arra, hogy a DVD+R DL lemez kicserélhető legyen, mint két darab DVD+R lemez, még legalább 6-10 hónapot kell várni a nagyon magas gyártási költségek miatt.



Rétegek mindenké (és egymás) felett

Természetesen a kétrétegű DVD+R DL lemezek írásának vizsgálata volt a teszt egyik alapállása, ennek megfelelően nagy gondot készítettem elő a kicserélés váró tesztanyagot. Első lépésben a CDSpeed program egyszerű átviteli tesztjelel próbáltam ki a DVD+R DL lemezek írását és olvasását, majd a korábban gondosan összeállított tesztanyagot írtam ki a Nero program – jelen pillanatban legfrissebbnek számító – 6.3.1.17-es verziójával. A tesztanyag a kétrétegű lemezt csaknem teljesen megtöltő Enhanced DVD-Video formátumban került összeállításra, azaz olyan DVD-Video korongot készítettem, ami a filmen kívüli tartalmak meg némi PC-á nyeltes is (utóbbi azért került a film mellé, hogy a lehető legjobban kihasználjuk a kétrétegű korong kapacitását). A CDSpeed program írási grafikonjain jól látható,



Audió-CD írásra nem éppen megfelelő

hogy a NEC drive majdnem két perccel gyorsabban végez a 8.5-ös lemez megírásával, mint az LG, tehát első körben – az írási sebesség összehasonlításakor – a NEC jelentősen jobban szerepelt. Fontos megemlíteni, hogy az LG GSA-4120B író néhány rendszerben (én az alaplap ATAPI/IDE vezérlőjére gyanakszom, mint kényes pont) nem képes megírni a DVD+R DL lemezt, ha előtte nem végeztetünk tesztírást a meghajtóval. Ha előjön a hiba, akkor közvetlenül az írás kezdete után egy hibajelzést követően leáll az írási folyamat, és mehet a kukába a lemez. Igencsak szítkozódtam az 5000 forintos pórhárlától láttán: utóljára akkor néztem ilyen elkekedett skinnel, amikor annak idején a 3500 forintért vásárolt 80 perces CD-R lemez írásra elszállt „Buffer underrun” hibával. Furcsa jelenség: az interneten olvasható tesztek alapján én is abba a csoportba tartozom, akik megszennvedtek az LG író és a DVD+R DL írás első próbálkozásait: mind a gyári A101-es, mind a későbbi A102-es firmware hálajom a hibára a tesztgép 1875-ös alaplapjára köve a lemezre éjzekéjén

utólag kipróbáltam: 1845-ös NEM jelentek ki (probléma). A tesztelés korán frissen telepített, a legújabb hivatalos vezérlőprogramokkal ellátott konfigurációval próbáltam ki a meghajtókat, így szoftveres probléma nem valószínű, hogy közre játszott a hibajelenség létrejöttében és semmilyen más író, illetve lemeztípus esetén nem volt reprodukálható a jelenség (az ész hajszálak viszont szépen győlekedtek az elrontott DVD+R DL lemezek mennyiségével logaritmikus arányban). Különösen akkor néztem nagyot, amikor a fórumunka kérdozett felhasználók némelyike szintén hasonló élményekről számolt be, ugyanakkor mások vígan írogatták ki a DVD+R DL lemezeket az LG írójával. Igérem, hogy a következő Grab rovatra kiderítem, mi a hiba oka. Addig is, ha valaki DVD+R DL lemezt írta az LG GSA-4120B-vel, és hibázna az író, akkor a kulcsszó: tesztírás, vagy a DVDDecrypter program használata, ugyanis utóbbi programcska ugyan hibázene-



Alacsony C1/C2 hibaszám CD-írásnál: zenére kiváló!

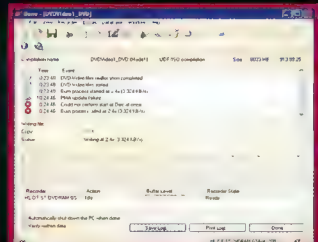
Rétegek, irányok

A gyári kétrétegű DVD-R lemezek köztételekben tartalmazhatják a második réteget. A PTP (Parallel Track Path) lemezekben mind a két réteg a lemez belső peremétől indul, tehát a teljes lemez szakszervizálás lejárata után az első réteg lejárata után az olvasófej kénytelen visszajárni a lemez belső pereméhez, és a rétegváltás után újra elkezd olvasni az előbbivel megegyező irányban, csak épp egy réteggel jobbra. Az OTP (Opposing Track Path, mellőlt valaki még egy pénzintézet reklámját gyantánál a leírak mögött) lemezekben a második réteg az első réteggel ellentétesen halad, kívülről befelé, egy fordított spirál mentén, tehát az első réteg végét elérve a meghajtónak nem kell a fejet újrapiroclonálnia a lemez belső részére, hanem a rétegváltás után a lemez fordulatszámának változtatása nélkül indulhat a dekódolás a másik rétegen. Az OTP különbsége a DVD-Video lemezeknél előnyös, hiszen egy film lejátszása közben nem jó, ha a PTP lemez hosszabb rétegváltása miatt több másodpercet megáll a lejátszás. Sajnos az OTP módú lemezekben is érkekelhető a rétegváltás (a lejátszóitól és a lemez állapotától, minőségétől is függően a váltáshoz szükséges idő hosszúsága). A DVD+R DL szabvány OTP módban írtató lemezeket ad a kezünkbe, tehát a lejátszása szempontjából előnyösebb változat került megvalósításra. Az OTP egyetlen fontos kritériuma, hogy az első rétegen mindig nagyobbak kell lennie (több adatot kell tartalmaznia), mint a másodiknak, hiszen így valósítható meg az optimális rétegváltás. Az első (első) réteg jelölése egyébként Layer 0, az alsó, Layer 1.

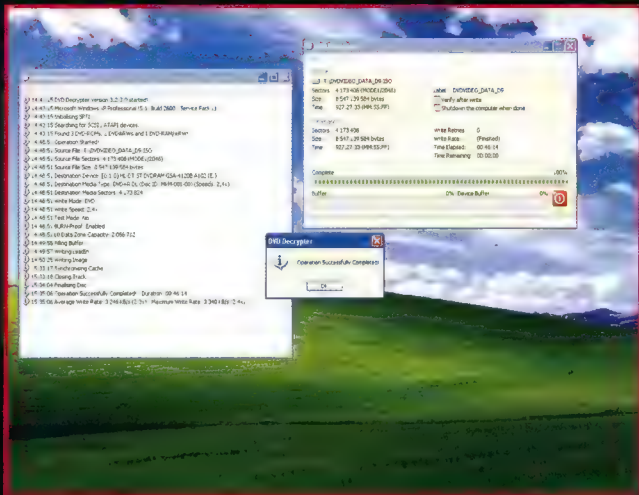
Ít ad az írás kezdetén, de OK-t nyomva tovább lép és hibátlanul megírja a lemezt. Az sem kizárt, hogy a következő firmware megoldja a problémát.

A megírt DVD+R DL lemezek

Az LG meghajtó igen szépen olvassa vissza a saját maga által írt DVD+R DL lemezeket: 8x-os átlagssebességgel végig, a tempó szépen emelkedik az első réteg végéig, majd egyenesen csökken a második rétegen, amint visszafelé halad a lemez belső pereméhez (lásd a kereset írást a PTP és OTP típusú kétrétegű lemezekről). A NEC már jóval komótosabb a DVD+R DL lemezek viz-



Erőtelten hiba, ami előjött az LG meghajtóval.



szoalvasása során, de hibát nem vét. Olvasóként amúgy sem remekel, szóval az egyenesen olvasási sebesség azap eredménynek nevezhető. Más meghajtókban kipróbálva a megírt DVD+R DL lemezeket, igen érdekes eredményeket kaptunk. A (DVD+R DL írása nem alkalmas) DVD-R-ök többsége fel sem ismerte a megírt DVD+R DL korongokat, ezen a mostanában megjelent firmware frissítések némileg javítottak, pl. a Pioneer DVR-107/A07 és a Plector PX-708A, 712A írók csak ilyen frissítés után voltak képesek olvasni a DVD+R DL lemezeket. Az eddig esetekben tartott Toshiba SD-M1612 és 1712 DVD-ROM olvasók legnagyobb bánatomra 32GB-os lemezeket érzékeltek a DVD+R DL korongokat, és látványos olvasási problémákat vonultak fel, míg a Pioneer DVD-121 meghajtó röccénés nélkül vette az akadályt. Sajnos az LG meghajtónál nincs lehetőség a BookType szabad állítására (az író alapból DVD+R DL bitsettinget rögzít a lemezekre), de a kompatibilitási problémák feltárása végett a NEC író esetén élünk a lehetőséggel, és DVD-ROM BookType beállításra is megírtuk ugyanazokat az anyagokat. Az eredmény: tökéletesen lejártható lemez minden meghajtóban és asztali lejátszóban. A DVD+R DL bitsettinget tartalmazó lemezekkel bakizott Toshiba meghajtók, és a korábban meg sem mukkanó írók és asztali lejátszók is tökéletesen olvasták vissza a DVD-ROM BookType jellel megírt lemezeket. Az LG írási minősége tehát hiba ugyanolyan jó a DVD+R DL lemeze, mint a NEC meghajtóé, a BookType állításának hiányában a jó írási minőség kihasználatlan maradhat.

DVD-írás és CD-írás

Az egyrétegű lemezek írásakor az LG csak névben 12x-es, sajna egyetlen olyan 8x-os DVD+R lemezt sem találtunk, amelyet megírt volt maximá-

lis sebességgel. A 12x-es DVD+R írásról tudni kell, hogy igazából hivatalosan nem is létezik: a jó minőségű 8x-os lemezek számára fenntartott extra lehetőség ez, azonban egyetlen Verbatim, Philips, TDK, Primedico DVD+R lemezt sem leltünk a hazai kínálatban, amit megírt volna ilyen tempóval. CD-írásban jóval gyorsabb, mint a NEC, de az írási minősége (a megírt lemezek C1/C2 hibael-lenőrzése alapján) látványosan rosszabb, még ha a tesztprogramok eredményei nem is mutattak olyan súlyos hibákat, amelyek alapján jóva kellene itenünk a felhasználókat az LG használatától. Az LG meghajtó legbátrabb fogyatékosága a borzasztó lassú lemezfelismerés. Talán a DVD-RAM írására is alkalmas bonyolult fejegység, vagy más konstrukciós sajátosság az oka annak, hogy sokszor 8-10 másodperc is eltelik, mire a behelyezett lemezt hajlandó felismerni a drive. Közben természetesen teljesen lefoga az adatbuszt, ami az automatikus lemezfelismerés bekapcsolt állapota esetén kimerövíti az egész rendszert – kész ítélmény, a 10 másodpercre meg-megdermedő géppel dolgozni gyakori lemezcsera esetén. A NEC meghajtó (mind a 2500-as, mind a 2510-es) hátránya az érzékeny olvasás: ha az írás szempontjából tökéletesnek titulálunk, akkor az olvasási képességei alapján kiöbönöndnek kellene ítélnünk őket. Borzasztó érzékeny: hőmérsékletre, rázkódásra, a lemez állapotról – és nem is mindig lehet logikus indokot találni arra, miért nem olvasnak el bizonyos lemezeket. Az LG tökéletesen olvassa vissza az összes saját maga által megírt lemezt, az NEC az öt perccel korábban megírt korongot nem képes egy menetben visszao- olvasni. Itt bizony jócskán alulmarad a NEC, amit csak azért bocsátunk meg neki, mert Audio-CD írásban magasan veri az összes jelenleg kapható DVD-író.

FFÉter

Grab rovat



Údv mindenkinek! Nem igazán mondhatjuk, hogy a gatyarohasztó meleg miatt a strandon fekvő jüzerék nem érenek rá számítógépezni, szóval biztosra veszem, hogy augusztusban is sokan olvasgattok Gamert (ha csak az időjárás nem normalizálódik valamelyest, hogy három egymást követő napon folyamatos napsütéssel örvendeztessen meg minket, lehetőleg a hétvégékre időzítve). Az érdeklődés hiányában elmaradó nyár helyett marad tehát a CD/DVD-írás hagyományos öröme, amely ugyan nem pótolja a kopaszra nyírt, nyakláncos pénzbehajtok negédes anyázását a szebb napokat is megélt Balaton-parti strandokon, viszont mégiscsak több a semminél. Nézzük, mi a termés erre a hónapra, ha már a félméztelen lányok és fiúk (kinek a pap...) látványától megkímél minket a szeles nyári időjárás.

Szeftver-uborkasszon? Dehogyt!

Nincs ám pihenés a CD/DVD-író programok fejlesztőinél. Bár munkájuk nagy részében a tavaszi programverziók hibáit igyekeznek kijavítani (no meg persze újabb hibákat hoznak létre, hogy legyen melőjük ősszel is, hehe), az újdonságok meg körülbelül kimerülnek az újabb írók, meg a DVD+R DL írás támogatásának megvalósításában. Egyébként a DVD+R DL írással kapcsolatban alaptalanok voltak az előzetes féltelmeink, miszerint bizonyultak bonyolult szoftveres rákészülést igényel. Egy nagy frászkarikát: az ügyesen kidolgozott szabványának köszönhetően az íróprogramok számára nagyrészt átlátszó a DVD+R DL írása, majdnem mindent a firmware végez, csupán egy kis optimalizálás jön jól a szoftver részéről (például, hogy hol, melyik állománynál célsze-

rű a rétegváltást elhelyezni). A Nero múlt hónapban említett Daemon Tools inkompatibilitása megszűnt, a jelenlegi 6.3.1.17-es változat meglehetősen jónak mondható és szépen muzsikál a legújabb írókkal. Emellett még a DVDDecrypter, hiszen nemcsak ripplelésre, de írásra is egyre jobban használható: a tesztlejtek szerint DVD+R DL írásra is kitűnően alkalmas program legutolsós 3.2.3.0 változata olyan sok javítást és okosságát tartalmaz, hogy az újdonságok listája ki sem térne ide. A jó öreg CDRWIN is kapott egy-két frissítést.

DVD+R DL lemezek horror áron

A hazai kiskereskedelmi boltokban feltűntek az első DVD+R DL lemezek, Philips és Verbatim márkanév alatt (ugyanaz a Mitsubishi Chemicals MKM001 gyártókodekú lemez található mindkét csomagolásban), egyelőre horror árakon: bruttó 4-Szezer forintot kell leszurkolnunk egy 8.5GB-os DVD+R Double Layer lemezt. Ha az író nem támogatja a DVD+R DL (DVD+R9) írását, akkor felesleges ilyen lemezt venni, nem tudsz vele mit kezdeni azon kívül, hogy gyönyörködés benne. Ha viszont az író (akár hivatalosan, akár firmware módosítással) támogatja a DVD+R DL írást, akkor bizony ki kell kalkulálni, vajon megéri-e a drága kétrétegű lemeze írni, amikor annak az árát akár 10 darab jó minőségű egyrétegű lemezt is kaphatsz. A fórumokban sokan írják: nem is éri meg majd DVD+R DL lemezt venni, hiszen a gyári DVD-Video film alig drágább, mint egy ilyen üres korong. De ki mondta, hogy ezt mindenképp firmware-re kell használni? Nem lehet mindent azzal a mércével mérni, hogy megéri-e kalózkodásra használni. Igenis vannak olyan felhasználói igények, ahol szükség van a nagyobb kapacitású lemeze, legyen az akár (egyelőre) tízszer drágább, mint egy feleakkora média. Ha neked nincs rá szükség ilyen áron, akkor ne vedd meg – de ettől még másnak, más célra megfelelhet, és lesz ez

még jóval olcsóbb is. A gyártók célja, hogy egy DVD+R DL lemez kicsivel kevesebbe kerüljön, mintha két darab DVD+R lemezt vennék. Ennek elérése azonban akár 8-10 hónapot is igénybe vehet, ugyanis a gyártási költségek magasak és egyelőre kevés gyártónál, csekély számú gyártósoron állítanak elő ilyen lemezeket. Lapzártáig az említett Mitsubishin kívül a Ricoh üzemei kezdtek el a DVD+R DL gyártást, a többi gyártónál csak őszre várható az indulás. A legtöbb cég termékpaletáján, például a Sony-val gyártató Eurodatánál is először a 16x-os DVD+R lemezek tűnnek majd fel, csak utána érkeznek a DVD+R DL korongok, ahogy az üzemek felkészülnek az újabb média nagytömegű gyártására.



Lasó a DVD-RAM?

Ahogy egyre népszerűbbek a DVD-RAM írására is képes LG meghajtók, úgy nő azon levélírók száma, akik a DVD-RAM írási sebességet reklámlálják, miszerint lassú az adatok rögzítése a meghajtón és a lemezen feltüntetett értékhöz képest. Igen, és így van: pontosan a fele. Ugyanis a DVD-RAM egyik legnagyobb előnye, hogy technológiai sajátossága folytán az adatok rögzítése egy azonnali visszaellenőrzési tesztel együtt megy végbe, ami gyakorlatilag megfelel az adatrögzítés effektív sebességét. Ugyan létezik

olyan alkalmazás, amely adatrögzítéskor képes lekapszolni a DVD-RAM visszaiellenőrzését, de én nem tartom célszerűnek: a DVD-RAM hatalmas előnye (óriási hátrányai mellett), hogy az adattárolás elvileg sokkal biztosabb, mint a DVD+RW és DVD-RW újrairható lemezeknél. Ha tehát RAM-ra írunk, akkor legalább használjuk ki ezt az előnyt, ha a hátrányairól hajlandók vagyunk elfeledkezni. A legújabb DVD-RAM szabvány már 5x-os (effektív kb. 2,5x-os) írást tesz lehetővé a legújabb meghajtókkal és lemezekkel – igaz, mivel a 3x-os DVD-RAM lemez is meglehetősen drága és ritka jószágként számít. Sokan megelégedve konstatálják, hogy a DVD-RAM lemezekre kevesebb adat fér, mint a többi DVD+/-R(W) médiára, és azt kérdezik, vajon le lehet-e úgy „formázni” a DVD-RAM lemezeket, hogy azokra ugyanúgy 4,7GB férjen, mint a többi írási lemezre. Nem lehet. A DVD-RAM teljesen eltérő adatszervezésű, alapvetően más felhasz-

azni (hogy ezek után milyen lesz a minőség, azt persze még nem tudjuk). Az új meghajtó a megszokott OEM előlappal is kapható lesz DVR-108 fedőnév alatt, de az igazi nagy durranás a dobos DVR-A08 és DVR-A08XL meghajtó lesz, az A07-es sorozattal bevezetett extravagáns előlappal, amely az eddigi fekete és fehér színeken kívül most már ezüstös árnyalatban is pompázhat. Látványnak sem rossz új Pioneer drive, és ha előbb is hozzá majd a specifikációban felsorolt képességeket, akkor bizony a Pioneer újra átvetheti a rövid időre elvesztett dobogót a Plectro PX-712A íróról, amely jelen pillanatban a leggyorsabb DVD-író a piacon (kár, hogy DVD+R DL lemezt nem ír, mert akkor lenne csak az igazi). Szeptemberre várható még a Philips/BenQ páros 16x-os írójának európai piacra dobása is, szóval lesz izgalom bőven – ha pedig a gyártók ígéretének megfelelően időben megjönnek a tesztpéldányok, akár már egy hónap múlva is olvashatsz a Gamer hasábjain a legújabb frókról.

nak logikai szervezése (mivel digitális adathordozóként emlegetjük, hajlamosak vagyunk az írátható CD/DVD-lemezeket tévedhetetlen adattárolóként aposztrofálni). A DVD-R is meglehetősen bonyolult folyamat. Az adatokat egy fizikailag előformázott „sorvezető” mentén felhordott vegyi anyagba égeti bele a lézersugár. Az adat visszavolvashatósága nagyban függ a sorvezető árok minőségétől (a műanyag korong gyártásakor használt alapanyagok összetevői, a fröccsöntés körülményei mind-mind visszazakozásznak itt, ugyanúgy, mint az olcsó tömeggyártásra jellemző hanyagságok – csökkentett préselési/előformázási idő, nem megfelelő környezeti állandók a gyártáson stb.), tehát a lemez geometriai tulajdonságaitól és persze a lemezre felvitt hordozóréteg minőségétől, annak szabályos eloszlásától is. A hordozórétegre teljes mértékben sztimmelnie kell az az információval, ami a lemez elején található információk (ADIP/ATIP) zónában szerepel, különben a rozszaki kalibrált DVD-író nem megfelelő erejű sugárral próbál majd adatokat rögzíteni és túl gyenge, vagy túl erős impulzus miatt lesz kevésbé olvasható vagy olvashatatlan a lemez része vagy egésze. A DVD+R egyébként itt tér el nagyban a DVD-R szabványtól: utóbbi a gyártás egy későbbi fázisában, egy úgynevezett „prewriting process” során kapja meg a előformázási adatokat (a már említett sorvezető), míg a DVD+R a CD-R(W) lemezekhez hasonlóan a préseléssel együtt megkapja a sorvezető jeleket és az ADIP/ATIP zónát. Tehát sok mindenben működik, hogy egy lemez milyen minőségű: a gyártás során be nem tartott előírások következtében elfordulhat, hogy a kész műanyag korong „szellősség” enged a hordozóréteg számára, így az a levegő hatására sérül, a fémtartalmú tükröző réteg oxidálódik, mályossá válik, helyenként olvashatatlanná téve az adatokat, vagy már az írás teszi lehetetlenné biztos adatrögzítést. Féltreértés ne essék: ez a minőségromlás, öregedés minden lemeznél bekövetkezik, csak nem mindegy, milyen szintről indul el a folyamat, és honnan meddig esik le a minőség. A jó lemezek jó műanyagból készülnek, a hordozóréteg pontosan megegyezik a kalibrációs adatokban megadottakkal, a tükröző és címkéfelület hiánytalanul illeszkedik a hordozórétegre, a lemez nem torz, jól kiigyezenlyeztetett: így az írás során stabil, szép jeleket tud égetni az író, és utólag nem kell kintlődnia a meghajtónak a dekódolás során, amikor visszavolvastat. A rossz lemezeknél – főleg ha a gyors írás miatt még rosszabb a rögzített jelek formája, azaz visszavolvashatósága – az elkerülhetetlen minőségviszással már olyan károkat okozhat, ami adott esetben teljesen olvashatatlanná teheti a korong egyes részeit, akár már egy-két héttel az írást követően.

Legyetek jók, és ha sűt nap, akkor menjetek kifelé!



nálói igények kiszolgálására hivatott, mint a DVD+/-R(W), és nem lehet belőle egy ostorcspással másféle lemezt varázsolni. Ugyanúgy tudomásul kell venni, hogy nem sok asztali lejátszó és DVD-ROM olvasó támogatja, tehát nem feltétlenül a legjobb háttértár, ha széles körben szeretnénk használni a kifizért DVD-Video anyagot.

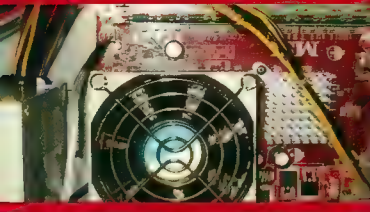
Új meghajtók a láthatáron

Szeptember elején igazi bombát robbant a Pioneer: bejelentették legújabb DVD-írójukat, amely DVD-R és DVD+R lemezeket egyaránt 16x-os sebességgel írja, valamint a meglévő DVD+R DL 2,4x-es lemezek írását 4x-esen is hajlandó elvé-

Elvesztett adatok a DVD lemezekben

Kétségbeesett levelek jönnek, hogy eltűnt a Princo, Ritek, stb. lemezekről a korábban felírt adat, mit lehet tenni? Semmit. Ha pórul jársz egy lemezzel, akkor először is át kell gondolni, nem követtél-e valami hibát Te magad. Például indokolatlanul magas írási sebességet használni, csak azért, hogy öt vagy tíz percet nyerj, nagy butaság. Hiába van 4x-es sebességre ajánlja egy lemez, az nem azt jelenti, hogy az optimális adatrögzítés azon a tempón valósítható meg. Milyen lehet pórul járni egy olcsó lemezzel? Nem szabad hogy megfagyasszon az adatok tárolásá-

Hardver fórum



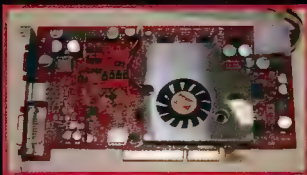
Sziasztok! Mintegy az előző havi cikk folytatásaként ismét egy videovezérlőt fogunk tuningolni, de ezúttal lényegesen komolyabban. Felhívom mindenki figyelmét arra, hogy az átalakítást kizárólag saját felelősségére alkalmazza, az esetleges károkat semmilyen felelősséget sem vállalunk!

Az ATI 9800 Pro napjaink egyik legnépszerűbb videovezérlője. Kapható 128 és 256 MB-os kivitelben is. A 256 MB-os 9800 Pro készült R350-es grafikus maggal is, a két modell között az a különbség, hogy a kártya DDRII szabványú memóriákkal épült fel, és a hagyományos DDR memóriákhoz képest kissé magasabb memória-átviteli sebességet a gyártók magasabb memória-órájellel kompenzálták. Mint az eddigiekből talán kiderült, a jelenlegi áldozat egy ATI 9800 Pro 256 MB-os kártya. Ebből fogunk gyártani lényegesen magasabb teljesítményű ATI 9800 XT-t.

Az ATI 9800 Pro sem lassú, de az ATI 9800 XT lényegesen gyorsabb. Megéri tehát foglalkozni az átalakítással. Mindkét kártya az ATI R360-as grafikus magra épül, a különbség a bioszban van. Az ATI 9800 Pro biosza nem engedi a kártyát a hivatalos, 380 MHz-es grafikus mag, illetve a 350 MHz-es memória-órájel felett működni, megakadályozza a meghajtóprogram OVERDRIVE funkcióját, és lekapcsolja a grafikus magba épített hőmérő diódát így butítva le a kártyát. Na, de mi se a hathúszasszal jöttünk, hegesztettünk már eleget az elmúlt pár év alatt, nehogy már egy biosz kifogjon rajtunk...

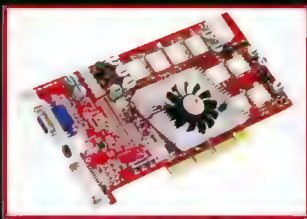
A dolog rém egyszerű. Keresünk egy megfelelő ATI 9800 Pro kártyát, beleírunk egy megfelelő ATI 9800 XT bioszt, és a dolog nagyjá ezzel kész is. De csak a nagyjá. Az aprója a nehezebb, ugyanis a magasabb órajel miatt az ATI 9800 Pro hűtése nem

elégleges. Nézzük meg a két kártya közötti különbségeket.



Sapphire ATI 9800 Pro, lényegesen alacsonyabb hűtéssel, hűtés nélkülös memóriachipekkel.

Mint látjuk, a két kártya felépítése a hűtés kivételével gyakorlatilag teljesen azonos. Figyelem, a régi **Geppi, R350-es grafikus maggal szerelt ATI 9800 Pro nem alkalmas az átalakításra!!!**

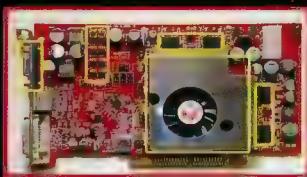


Ez a 256 MB-os ATI 9800 Pro még a régi grafikusmaggal készült, az is hűtőteljesítményű.

Mindenekelőtt gondoskodnunk kell megfelelő hűtésről a grafikus mag és a memóriachipek számára. Erre számtalan barkács, illetve gyári megoldás létezik, a gyakorlatiabb felhasználóknak inkább a gyári megoldást javaslom, mert a Sapphire ATI 9800 Pro alumíniumház hűtőbordítása megakadályozza a közismert memóriachip-bordák felragasztását. De ha valaki merész, akkor fűrészes és reszelő segítségével megfaraghatja az eredeti bordát úgy, hogy elférjenek a memóriahűtők, a kisméretű ventilátor kiépít, és a bordára ültet egy nagyobb teljesítményű ventilátort. Ez a lehető legolcsóbb megoldás.

De mielőtt bármilyen huncutságnak is tűrnék a feljött, meg kell vizsgálnunk, hogy kártyánk valóban alkalmas-e a módosításra. Azonosításra az következő kép szolgál:

Ha kártyánk a sárgával jelzett azonosító jegyek mindegyikével rendelkezik, a memóriachipek típusa pedig **HY5DU073222-AFM25**, akkor nekivághatunk a munkának. Azaz legelőször módosítjuk a gyári hűtést, vagy beszerezünk az újat. Egyes források szerint a memóriachipek hűtése felesleges.



Szerintem nem az, párszáz forintért beszerezhető egy készlet hővezető öntapadó fóliával ellátott kis hűtőborda, ezek a memóriachipekre ragasztva tökéletesen megfelelnek a célnak. Szereljük le a hűtést, építsük ki a ventilátort beldőle. Ragasszuk fel a memóriahűtő bordácskákat, ügyelve arra, hogy semmilyen alkatrészhez ne érjenek hozzá. Én részemről nem bízom a hővezető öntapadó fóliában, ezért a fóliát lehúzó a bordáról, a bordát alkohollal megtisztítom, a memóriachip középső részezek egy kis gyufalejnyit szilikonpasztát, a memóriachip négy sarkára pedig egy-egy csepp pillanatragasztót. Rányomom a bordácskát, nyomva tartom 1 percig, és kész. Így hagyom egy órát, hogy a pillanatragasztó biztosan megkőssön. A laszerelt hűtést visszapróbálom, és ahol a bordácskákkal ütközik, ott bejelölöm, majd kűrészel-reszelővel méretre igazítom. Szilikonpasztával bekkenem a grafikus chipet, és a bordát visszapatintom. Ha ez megvan, ráültek egy megfelelő méretű, 8 x 6-os ventilátort, és a sok egyébre is jól használható patex-pasztóval rögzítem. Ez az a szerszám, amelyik a konnektorból dugva felmelegíti a vele együtt kapható különleges műanyagrudat, ezzel a ventilátort alul úgy kenem körbe, hogy bőven jusson a bordára is. Kihűlés után megfelelően rögzít, nem kell kűrészel, bármikor viszonylag könnyen eltávolítható.

Ha a hűtéssel megvagyunk, vágjunk bele a munkába. Szükségünk lesz a következőkre:

1 db Dos-boottal rendelkező floppy lemez, leellenőrizve mondjuk a Norton DiskDoctorral, nincs-e fizikai hiba rajta.

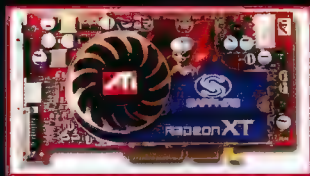
A bioszt átíró flash-programra, letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/flash13.zip

A beírandó biosz-fájla, letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/9800xt.zip

Biztonsági okból egy működőképes PCI buszos videovezérlőre.

A letöltött zip fájlokat bontsuk ki, a bennük található flashrom1.exe, illetve 9800xtrom nevű fájlokat másoljuk át a floppyemzre.

A számítógépet a bioszban állítjuk át floppy-bootra. Bootoljunk be az előkészített floppyemzről. Amikor feltűnik a régén látott Dos-prompt, azaz



Sapphire ATI 9800 XT, réz hűtőbordával, hűtött memóriachipekkel, nagy ventilátorral.

a „<”-t, akkor legelőször mentjük ki a lemezre a meglevő bioszt. Írjuk a parancssorba: **flashrom -s 0 old.rom**

Ezzel old.rom néven lemezeztük a régi bioszt. Ha ezzel megvagyunk, írjuk a parancssorba a következőt: **flashrom -f -p 0 9800xt.rom**

Ezzel a parancssal írjuk be a videovezérlő bioszába az új bioszt. Ha mindezzel megvagyunk, indítsuk újra a gépet. Ha bejön a normál boot-képernyő, akkor minden rendben. Máris boldog tulajdonosai letünk egy 9800 XT kártyának. Ha nem, azaz a képernyő szemetes; vagy egyáltalán nincs kép, akkor sem kell kétségbe esni. Egy szabad PCI slotba dugjuk be a PCI buszos videovezérlőt, csatlakoztatjuk a monitort. Bootoljunk be a floppyról, és a parancssorba írjuk be: **flashrom -f -p 0 old.bin**. Ezzel –ellenőrzésképpen – visszarjuk a kártya eredeti bioszát. Kapcsoljuk ki a gépet, vegyük ki a PCI buszos kártyát, indítsuk újra a gépet, ellenőrzük, minden rendben van-e. Ha igen, akkor kísérletünk megismétlhetjük az új bioszt. Ha megint nem jó, akkor feltehetően sérült az új biosz-fájl, írjuk vissza a régi, töltsük le ismét az újat, ellenőrzük a floppy-lemezt. Ez csak látszólag tűnik bonyolultnak, a gyakorlatban néhány perc alatt lefut az egész. Ha végre sikerült beírni a 9800 XT bioszt, akkor állítsuk vissza a rendes bootsorrendet, és hadd induljon az XP. Ha a grafikus felület megjelenik, akkor az ATI



És megjelent az OVERDRIVE menüpont is, a hőmérsékletet is látjuk.

Catalyst meghajtóprogram jellemzőinél ellenőrzhetjük, mi történik.

A 128 MB-os kártyák tulajdonosai se keseredjenek el. Nekik is van megoldás, mégpedig a következő: Ha a kártyán található memóriachiptek típusa Samsung 8E-GC2A, vagy Hynix HY5DU283222A F-28, akkor a kártyák egész biztosan az R360-as maggal készültek. Még egy hasznos azonosító lehet a gyá-

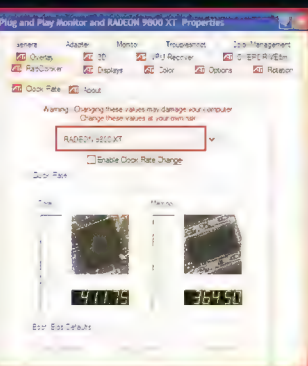
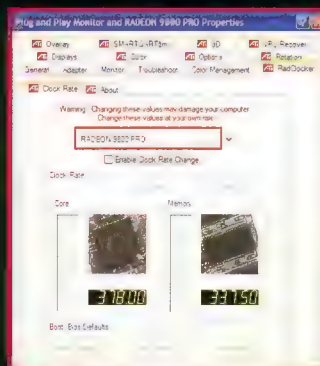
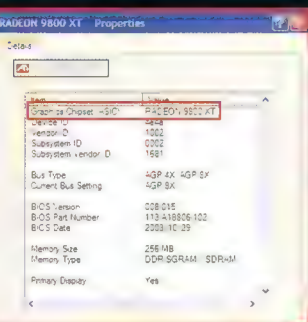
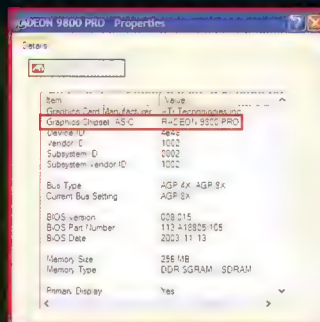
ri hűtőborda rögzítése is. Az R360-as, azaz a módosítható kártyákra a hűtőbordát fekete műanyagpatentot rögzítik, amíg a régebbi kártyákra a rögzítés aranyszínű fémművekkel történt. A módosítás teljesen azonos a fentiekkel. A Samsung ramos kártyák tulajdonosai töltsék le a web.matavnet.hu/oldman1/sam128xt.zip nevű fájlt, a Hynix ramoshoz pedig a web.matavnet.hu/oldman1/hyn128xt.zip nevűt. Ugyancsak töltsék le a web.matavnet.hu/oldman1/flash223.zip-et is. A bioszírás menete azonos a 256 MB-os változatnál említettekkel, értelemszerűen a parancssorba a használni kívánt rom fájl nevét kell beírni. Az eredeti biosz elmentése, valamint a hűtés megerősítése itt is kötelező.

Mindkét esetben erősen javasolt eltávolítani a régi meghajtóprogramot, és letölteni, majd installálni a web.matavnet.hu/oldman1/omega.zip-et. A 128 MB-os kártyák átalakítása után azonban nélkülözünk kell az OVERDRIVE menüpontot, miután ezek nem az XT, hanem a Pro referenciára épülnek. Ezzel azonban könnyedén együtt lehet élni.

A 128 megás kártya teszteredményei átalakítás előtt és után:



Miután ma ár/teljesítmény viszonylatában messze a legjobb vétel a 9800 Pro, melyet a feltételek meglepte esetén pillanatok alatt átalakíthatunk XT-vé, szerintem mindenképpen megéri foglalkozni a dologgal. A 256 és 128 MB-os 9800 Pro kártyák teljesítménye közel azonos. A többletmemória kizárólag az FSAA beállításoknál érezhető hatását. Tehát ha valaki most azzal a céllal akarná megvenni a lényegesen olcsóbb 9800 Pro-t, hogy átalakítsa, nyugodtan dönthet a 128 MB-os kivétel mellett.



Átalakítás előtt 9800 Pro, utána 9800 XT



Sziasztok kedves olvasók! Örömmel tapasztaltam, hogy az elmúlt hetekben többen fordultak hozzám jogi jellegű kérdésekkel, így e cikksorozat elindítása bizonyára nem volt hiábavaló. Számos olyan téma maradt, amely talán még a jog világától idegenkedő emberek érdeklődésére is számot tarthat, azonban a keretek végesek (elvégre nem jogi szaklapot olvastatok), így most már nagyon be kell osztanom az oldalakat. A címben szereplő témakörön kívül mindenképpen szeretnék majd pár szót szólni a szerzői jogok megsértésének következményeiről, továbbá ha lesz rá lehetőség, akkor a chippek topográfiájáról, illetve egyéb iparjogvédelmi kérdésekről is (és remélhetőleg egy-két olvasói kérdést szintén be tudok majd préselni). De most lássuk azt a bizonyos örökzöld témát (miáltalán Brazil mesternek sem kell majd ilyen tartalmú levelek tömegével terhelnie többé a levrov korszakok gondolatok vizuális interpretációjára teremtet, arany betűkkel cirádázott, örökbecsű, mives oldalait).

GAMER JOGTÁR IV.

A „warez“ tevékenység jogi megítélése

Egy a jelszó: „töcsed, boncsad“! Jogi értelemben olyan tevékenység, hogy „warezolás“ (ahogyan divatos szóval mondani szokás) természetesen nem létezik. Azt javaslom, először is nézzük meg, milyen jogi kategóriába sorolható. Bizonyára emlékeztek rá, hogy a korábbiakban a szerző vagyoni jogainak tárgyalása során a többszörözés, a terjesztés, a nyilvános előadás és az átdolgozás mellett a nyilvánosságához való közvetítést is említettük. A törvény értelmében a szerző kizárólagos joga, hogy művét sugárzással (vagy a jogszabályban meghatározott egyéb módon) a nyilvánosságához közvetítse, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Lényege, hogy a felhasználás a műpéldány akárcsak időleges átadása nélkül valósul meg. Az alkotást a helyszínen nem lévő személy köré, mint nyilvánosságnak tesztek közvetlenül hozzáférhetővé úgy, hogy az elektromágneses, vagy más jelek formájában továbbított művet

gépi eszközzel (vevőkészülékkel) visszaalkotva, mint képeket, hangokat, jeleket lehessen érzékelni. A közvetítés módja sugárzás, vezeték, vagy bármilyen nem anyagi átvitel lehet. Maga a felhasználás, a vételi mozzanat tényleges realizálódása természetesen már nem feltétel, tehát a nyilvánosság már akkor megvalósul, ha a műszaki lehetőségek határain belül a rendszerhez bárki csatlakozhat, szolgáltatásait bárki igénybe veheti. Bár az internetes közvetítés nem tartozik a sugárzás fogalmi körébe, a jogszabály gondoskodott a megfelelő háttérrel, hiszen kimondja: „a szerzőnek az is kizárólagos joga, hogy művét – másként, mint sugárzással... – a nyilvánosságához közvetítse, és hogy erre másnak engedélyt adjon. E joga kiterjed különösen arra az esetre, amikor a művet vezeték útján vagy bármely más eszközzel vagy módon úgy tesz ki a nyilvánosság számára hozzáférhetővé, hogy a nyilvánosság tagjai a hozzáférés helyét és idejét egyénileg választhatják meg“. Ezek az interaktív műelhívások kapcsolatok olyan komplex folyamatok, amelyeknek szerzői jogi szempontból értékelhető egyéb más elemei is vannak. Gondoljatok bele, hány különféle mozzanat nyerhet itt önálló jogi értékelést. Ahhoz például, hogy a szerverről le lehessen tölteni adatokat (músortárolódzó digitális jeleket), először is a gép merevlemezére fel kell azokat másolni (többszörözés). Ez máris felvet rengeteg kérdést, például milyen műve(ke)t másoltak, hányszor stb. Aztán itt van maga a nyilvánosságához közvetítés, aminek (a szerző enge-

délye hiányában, kivéve, ha a cselekmény nem tartozik a már tárgyalt szabad felhasználás körébe) büntetőjogi konzekvenciái ugyanúgy megállhatnak, mint a polgári jogiak. Továbbá ott a letöltési mozzanat, amelynek során szintén megvalósul a rögzítés. Nem is beszélve arról, hogy a mű „on-line lehívásával“ együtt járhat annak képernyőn való megjelenítése is (hacsak nem az egyik gép tárolóegységéből a másikéba történő fájltranszferről van szó), ami ugyancsak szerzői engedélyköteles lehet.

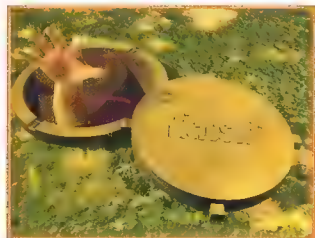
Az internetes állományok letöltésének jogi megítélése. Azt, hogy mit, milyen módon szabad letölteni, és mit nem, a korábbiakban nagyjából érintettük. Itt csak a könnyebb megértés kedvéért, és vázlatosan adnák rövid áttekintést. Az már a szabad felhasználás, és különösen a többszörözés jogának tárgyalásakor elhangzott,





hogy „természetes személy magáncélra a műről másolatot készíthet, ha az jövdelemszerzés vagy jövdelemfokozás célját közvetve sem szolgálja. E rendelkezés nem vonatkozik az építészeti műre, a műszaki létesítményre, a szoftverre és a számítástechnikai eszközzel működtetett adatbázisra, valamint a mű nyilvános előadásának kép- vagy hanghordozóra való rögzítésére”.

Jogi szempontból a letöltés gyakorlatilag nem más, mint a mű többszörözése. Így tehát – a fent szereplő öt kategóriát figyelembe véve – zene (beleértve az mp3 állományokat is), továbbá film (és minden egyéb, a felsorolásba nem tartozó mű) lehívása az internetről nem jogellenes, hiszen a szabad felhasználás, ezen belül is a magáncélú másolás körébe tartozik, amihez (természetesen a törvényi feltételek betartása mellett) nem szükséges a szerző engedélye. Még akkor is így van ez, ha a felhasználó illegálisan üzemeltetett kiszolgálóról szerezte a fájlokat. Más lapra tartozik azonban a szoftver, hiszen az – mint a jogszabály szövegéből is látszik – még magáncélra sem másolható szabadon. A törvény kizárólag az ún. biztonsági másolat készítését engedélyezi (erről majd következő alkalommal, a szoftverek speciális szabályai tárgyalásakor lesz részletesebben szó). Aki tehát az internetről jogvédett szoftvert tölt le, jogsértést valósít meg, ide nem érve természetesen a szabadon felhasználható (freeware) programokat. Fontos hangsúlyozni, hogy a tilalom értelemszerűen visszafelé is igaz. Tehát aki filmet, zenét, szoftvert, vagy bármely egyéb művet a szerző engedélye nélkül feltölt a mások által szabadon elérhető szerverre (azaz nyilvánosságához közvetít), jogellenes magatartást valósít meg. Ami az FTP üzemban tartóját illeti, mindenképpen felelősséggel tartozik (már ha nincs engedélyje, hiszen természetesen léteznek szerzői engedélyvel, díjazás ellenében nagyon jól működő online hanglemez-



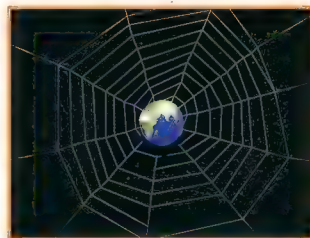
és film-”boltok” is). Nem mentheti ki magát például azzal, hogy a szerveren lévő filmek, zenék magáncélú másolatok, hiszen az internet hozzáféréstől való hozzáférhetőség teszi azokat a nyilvánosság számára. Nem hivatkozhat arra, hogy anyagi ellenszolgáltatást a tevékenységért nem kapott, és azzal sem védekezhet, hogy a tőle letöltött állományokat ténylegesen senki nem használta, hiszen – még ha kivételes esetben bizonyítani is lenne ilyesmi – a jogi megítélés szempontjából ez irreleváns. Ha ellopok egy CD-t a boltból, később én sem menthetem ki magam azzal, hogy bár ellop-tam, végül is egyszer sem hallgattam meg, mert ez senkit sem fog érdekelni. A témához szorosan kapcsolódik a fájlcserélő rendszerek kérdése is. Ez többszereplős ügy, hiszen egyesek letölthetővé teszik az adatokat, mások letöltik a felkínált állományokat, megint mások pedig működtetik a rendszert, összeállítják a listákat. Tiszta sor, hogy aki a P2P hálózat révén bármilyen művet szerzői engedély nélkül másokkal megoszt, jogot sért. Ha valaki csak letölt, de nem oszt meg semmit (vagy folyamatosan törli az állományokat saját mappájából) az viszont nem vonható felelősségre.

A szolgáltatók felelőssége. Általánosságban elmondhatjuk, hogy a szerzői művek, és egyéb védett teljesítmények lehívásos hozzáférhetővé tételét megvalósító tartalomszolgáltatók felelőssége az egyes szerzői jogi törvények alapján megáll, más-



résről pedig a WIPO (a Szellemi Tulajdon Világszervezete) egyezmények értelmében a hálózati hozzáférést biztosító szolgáltatók szerzői jogi felhasználás megvalósítása hiján nem felelnek. A közbülső internetes szolgáltatók felelősségének kérdését rendezi az Európai Közösség 2000/31-es Irányelve, amikor velük szemben bizonyos felelősségkorlátozó intézkedések alkalmazását írja elő. Az irányelv 15. cikke értelmében az ott megjelölt tevékenységek során a tagállamoknak nincs általános kötelezettségük arra, hogy a szolgáltatókat a továbbított, tárolt információ megfellelésére kötelezzék, vagy hogy ténylegesen kutassák a jogellenes tevékenységekre utaló tényeket és körülményeket (ez persze nem zárja ki bizonyos speciális ellenőrzések végrehajtását). Az irányelv előbb részletesezt rendelkezéseit természetesen csak a vagyonosi felelősség alól mentenek fel, de nem befolyásolják a bíróságok, vagy egyes adminisztratív hatóságok által adott esetben megkövetelt ideigle-

nes intézkedéseket a jogsértések megelőzésére, valamint megakadályozására, beleértve a jogellenes tartalom eltávolítását, illetve az ahhoz való hozzáférés megállítását. Jelentős lépést jelent hazánkban a felelősségi rendszer kidolgozásában az ARTISJUS-nak az ún. kisjogos írodalmi és zene-műveket internetes közvetítésére tekintettel meghatározott értesítési és eltávolítási eljárása”, valamint az ahhoz kapcsolódó felelősségi rendszer. Ez annyit tesz, hogy amennyiben a szolgáltató az



ARTISJUS által jogsértőnek vélt műveket a jogkezelő által meghatározott formai követelményeknek megfelelően a számára eljuttatott felszólítás alapján eltávolítja, mentesülhet a felelősség alól. A szolgáltató egyúttal értesíti a tartalomszolgáltatót, aki erre az értesítésre meghatározott időn belül nyilatkozhat. Ha nem nyilatkozik, vagy a jogsértést nem vitatja, a mű távolításán időre lekerül a szolgáltató honlapjáról. Ha vitatja azt, és az előírtaknak megfelelően adatokat szolgáltat saját magáról, a szolgáltató visszatesszi a tartalmat. Az ARTISJUS ezt követően mérlegeli, hogy egyéb jogi útra tereli-e az ügyet, és a tartalom ismételt eltávolításra kerül-e. Ez elvileg viszonylag gyors (néhány hete) folyamat, feltéve, hogy az érintett felek együttműködése megvalósul. Ez a szolgáltatóknak mindenképpen érdeke, mert ez az egyetlen módja annak, hogy a szerzői jogi szigorú, objektív típusú felelősség alól a fenti felhasználási cselekményeket végző szolgáltató mentesüljön. A jelenlegi helyzet szerint a tartalomszolgáltatók – adott esetben külföldről – ellenőrzés nélkül köthetnek akár fiktiiv névre is tárhely bérleti szerződést, így a szerzői jogsértéssel összefüggő igények velük szemben a gyakorlatban sokszor nem érvényesíthetők. A tárhely- és egyéb internetes szolgáltatók csak akkor végezhetnek szabadon ideiglenes többszörözéseket, ezekről akkor nem felelősek, ha a felhasználásra magának a tartalomszolgáltatóknak van szerzői engedélyje. Ilyen ideiglenes többszörözés lehet a felhasználók által kezdeményezett keresés (böngészés), kutatás szoftverekkel való megkönnyítése, vagy a gyorsító tárolás egyes fajtái.

No, hely hiányában ennyit mostanra a jogászokdából, de továbbra is biztatlak benneteket, ha bármilyen óhaj, panasz, kérdés merülne fel, írjatok bátran! Mindenkinnek sok éret gőrgördinyt kívánok, találkozunk a jövő hónapban!

Sz@by

DIRECTX EVOLÚCIÓ III.

102



amelynek x és y koordinátája is megegyezik, akkor csak azt kell kirajzolni, amelyiknek a z értéke (a z tengelyen elfoglalt helye) kisebb, tehát eltakarja a másikat.

5. A vázolt módszer révén előálló pixelek végül a korábban szintén tárgyalt frame bufferbe kerülnek, onnan pedig a videokártya kiröpli őket a képernyőre.

A filterezés. Miután a háromszögek meghatározásával a háromdimenziós világ váza létrejött, a következő lépésben – mint említettem – meg kell határozni, hogy a képen megjelenő pixeleknek milyen színűk legyen. Ennek a színnek az alapja egy textúra-térképnek található, ami gyakorlatilag a textúrázott 3D-s objektum két dimenzióban, azaz síkban történő leképzése. Biztosan láttatok már ti is ábrát arról, hogyan néz ki például egy karakter arca, ha sik képre vetítjük. Egyébként itt visszatálnék arra a már többször említett tényre, hogy figyelembe kell venni, hogy a számítógép által generált 3D-s világ sem „valóságos” 3D, még akkor sem, ha egyébként magát a virtuális teret szabadon bejárhatjuk, objektumait valamennyi irányból megvizsgálhatjuk. Akkor lenne mindez ténylegesen háromdimenziós, ha működés közben, valós időben is meg tudnánk szemlélteni a jelenetet „kívülről” bármely perspektívából, nem csak síkban, kétdimenziósra „torzítva”, a monitor képernyőjén keresztül. Erről azonban egyelőre nincs szó, bár a holografikus megjelenítéssel kapcsolatos kutatások azért biztatónak haladnak. A textel fogalmát korábban szintén érintettük: a textúra-térkép egy pixelenyi textúrája. A feladat az, hogy meg kell határozni, mely texteleket vegyük figyelembe az egyes pixelek színének kialakítása során. Az egyszerűség kedvéért nézzünk egy példát. Tegyük fel, hogy 800x600-as pixelméretben szeretnénk megjeleníteni a kívánt képet. Ez tulajdonképpen olyan,

mintha egy 800x600 lyukból álló szűrőn keresztül néznék a jelenetet. Elvileg tehát a pixel színe olyan lesz, amilyen a hozzá tartozó lyukon keresztül látnak. Ez viszont azért nem eredményezne jó megoldást, mert a valóságban leggyakrabban több színes pontot (textelt) érzékelhetünk a „szűrő” valamennyi pixelméretű részén át. Amennyiben a vizsgált alakzat rácsunkra merőleges, akkor kör alakban, ha nem merőleges, akkor pedig ellipszis alakban látnak egy adott pontcsoportot.

Pont-mintavételezés (point sampling). A legegyszerűbb textúrázási eljárás az, ha az adott textúrában a megjeleníteni kívánt kép minden egyes pixeléhez megkeressük a legközelebbi odálló textelt. A megoldás előnye, hogy nem igényel nagy sávszélességet, illetőleg memóriát. Hátránya azonban, hogy nem valami szép. Egyrészt azért, mert amint egy nagyobb felülethez közel megyünk, úgy lesz a kép egyre pixelesebb (kockásabb), hiszen több pixelhez is ugyanaz a textel tartozhat, ugyanolyan színnel, így nincs színátmenet, és például egy 64x64-es felbontású textúra képe tölti be ilyenkor a 800x600 pixeles képernyőt. A másik gond a textúra szétesése, ugyanis amikor túl nagy egy felület, akkor a perspektivikus ábrázolási rendszerből is adódóan a képernyőterében rendelkezésre álló egyre kevesebb hely miatt nem fér fel az egész textúra, és számos textel lemarad a képről. Magyarul, egy pixel helyére több textel is illik, de a pont-mintavételezés ezek közül csak egyet választ ki. Így pedig az eredetivel teljesen eltérő, rendszertelen textúramintázat alakulhat ki.

Bilineáris szűrés (bilinear filtering). Ez az eljárás már kör alakban dolgozik, azaz a pixel színének meghatározásakor nem csak a közvetlenül odálló textelt veszi alapul, hanem annak három szomszédját is, és így a végső textel színe a négy textúraelem színének átlagolásával jön létre. A „bilineáris” elnevezés is a 2x2-es közelítésből ered, hiszen mind horizontális, mind vertikális irányban keressük az adott textelhez legközelebbi két másikat. Eme eljárás eredménye az előzőhöz képest már sokkal szebb, segítségével megakadályozható a textúra szétesése, a pixelesség helyébe pedig homályos kontúrok, elmosódott színek lépnek. Azonban a bilineáris szűrésnek is vannak hátrányai. Egyrészt pontatlan, hiszen kör alakú, 2x2-es mintavételezéssel dolgozik, így az aktuális nézőpontra nem merőleges objektumok esetén torzítás alakulhat ki. Másrészt a pont-mintavételezéshez képest négyszer nagyobb sávszélességet igényel

MIP-mapping. Az elnevezés előtagja latin eredetű, és nagyon találó: Multum In Parvum, azaz „sok kicsiben”. Említettem, hogy bár a bilineáris szűrés szebb képet ad, azonban sávszélesség-igénye is ennek megfelelően alakul. Ezt a nehézséget oldhatjuk meg MIP-mapek alkalmazásával. Ezek valójában egy adott textúra előre elkészített, bilineárisan szűrt, kicsinyített változatai. Ha például van egy 512x512-es textúránk, akkor annak elkészítjük a 256x256-os,

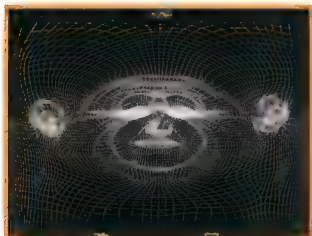
majd a 128x128-as verzióját, egészen egyetlen textelig, mindig úgy, hogy átlagoljuk a megelőző szint 2x2 textelét. Ha tehát ezekből olvasunk ki egy textúraelemet, akkor az gyakorlatilag olyan, mintha a megelőző szintből olvastunk volna ki négy altextelt. A MIP-mapek szerepe a háromdimenziós tér valós idejű megjelenítésében (még hozzá minél szebb vizuális megjelenítésében) igen nagy. Biztosan láttatok már olyan jelenséget játék közben, amikor például egy fal mentén haladtatok, hogy a falon mindig



meghatározott távolságban több különböző réteg „csikjai” futottak a nézőponttal párhuzamosan. Ez a jelenség a MIP-mapek használata miatt van. Alapját az a nagyszerű ötlet adja, hogy nem szükséges a távoli, amúgy sem élesen kivehető textúrákat minden pillanatban valamennyi objektumra kifizetni, elegendő azok alacsonyabb felbontású formáját használni, majd amint a szemléltő mind közelebb jut az adott textúrához, úgy cserélgetni folyamatosan az egyre nagyobb, ezáltal élesebb változatokat. Ez ilyen módon erőforrás-kímélő megoldás, hiszen nem kell a teljes textúrát feltölteni a memóriába, hanem elegendő csak valamelyik MIP-mape. A két ismertetett eljárást egyébként a még jobb eredmény érdekében általában kombinálják is: a távolabbi, kisebb objektumokra MIP-mapek kerülnek, míg a közelebbi tárgyak esetén (amelyekre a teljes textúrát feszítik) a bilineáris szűrés javíthat a képmínőségen.

Nos, úgy nézem, ezúttal ennyiért fért bele a 3D lexikonba. Jövő héten folytatjuk a trilineáris és az anizotropikus szűrés rejtelmeivel. Addig is kellemes nyári relaxálást kívánok mindenkinek, és persze minél több frame-et a képernyőre!

Sz@by





BIONIKA

Embergépek, gépemberek

Pár évtizeddel ezelőtt egy új tudományág jött létre bionika néven a biológia és a technika keverékéből. Az új tudományág a természet alkotta „csodákat” próbálja megérteni, felhasználni, utánozni. Roska Tamás, az „új” tudományág jeles képviselője három fő alapterületre osztja fel a bionikát. Ezek:

- a multimodális érzékelés (az egyszerű való látás, hallás, tapintás stb.; az érzetek feldolgozása és egyidejű leereagálása)
- genomika és immunológia (pl. az élő szervezetbe épített mesterséges gyógyszeradagoló és hatáserővel)
- mesterséges-élő szimbiozis (ez lenne a csúcás, mint a sci-fiben, cyborgok stb. minden)

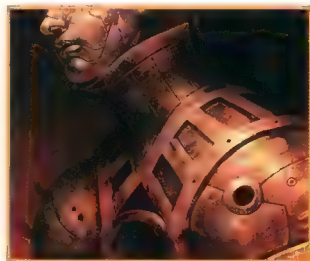
Szemezzessünk, hogy hol is tart manapság a világ az ember-gép szimbiozis tökéletes megvalósításának útján:

Műzom. Luigi Galvani 1786-ban elektromos áram vezetéssel levágtott békáinakba. A békáiknak rángatózni kezdtek. Kicsit kezdetleges, de az eredmény a lényeg: elektromos stimulációval az izmok mozgathatók. Ezt a felfedezést továbbfejlesztve az MIT

(Massachusetts Institute of Technology) biomechatronikai csoportja szintén békából vett békáimokat épített be egy mesterséges halba. A halban lévő mikroprocesszor elektromos jeleket küldve az izmokba a hal úszni kezdett, igaz, az izmok nem sokáig bírták az élő test nélkül. A békaizom kiváltása folyamatban van. Kutatók olyan izomszövet-kultúra tenyésztésével próbálkoznak, mely tovább kibírja egyszerű szőlőcukorral. Polimer alapú kutatások is folynak. John Madden és Timothy Swager elektroaktív polimerek kutatása során olyan molekulákkal kísérleteztek, melyek elektromos töltés hatására megváltoztatják az alakjukat. Egy lehetséges megoldás lehet a Polipyrrol molekula, mely töltés esetén összehúzódik. Igaz, a műzom ereje egyelőre még csak töredéke az igazinak (a rendes izom 1 kg glikózból kb. 4000 kJ energiát képes létrehozni). A mesterséges izom felhasználására számtalan ötlet van: a gombnyomásra fogkrémet kinyomó tubustól kezdve az izomruháig, melyek kiegészíthetik izomzatunkat. Nem kell többet kondi terembe járni szűrőszőve az izomturnmixot, elegendő lesz felvenni a „Batman” ruhát, és feltöltés után lehet menni a tére izmozni.

Mesterséges szem. Ahhoz, hogy a szemet, mint komplex egységet le tudjuk utánozni, szükséges tudnunk, hogyan is működik. Azt, hogy látórendszerünkben a retina feladata a fény felfogása és ingerülletté alakítása, eddig is triviális volt, hiszen mindenki ezt tanulta a suliban. De az, hogy pontosan milyen fajta jeleket továbbít a szem az agynak, azt egészen

Frank Werblin és Roksa Botond kísérletéig nem tudtuk. Az ő neurobiológiai kísérleteik közben derült fény arra, hogy tulajdonképpen a szemünkbe érkező fény és a látott kép határozza meg, hogy mikor melyik idegcsoport lép működésbe. A szem idegcsoportjai egyfajta összetett munkamegosztásban dolgoznak: vannak olyanok, amelyek a látott képet leegyszerűsítik, úgymond tömörítik, így agyunk csak a lényegét kapja meg információknak. Ezek mellett vannak olyanok, amelyek a látott kép széleit, a nagyobb összefüggő részeket továbbítják, illetve olyanok is, melyek csak akkor üzennek az agyunknak, ha mozgást érzékelnek, vagy ha eltűnik valami, amit korábban még a vizsgált „képen” láttunk. A kutatások azt eredményezték, hogy a kommunikáció az aggyal kb. egy tucat csatornán zajlik. Természetesen még nem mindegyik csatornáról tudjuk, hogy mit is kódol, de már megvan a kiindulási alap egy lehetséges mester-





séges szemhez, hiszen a lényeg, hogy az „Üj” szem kommunikálni tudjon az aggyal.

Érzékelő számítógépek. Manapság a '80-as, '90-es évekhez képest sokszorosa gyorsabb gépekhez jutunk hozzá bármelyik mezei számítéshoz. A számítási kapacitás szinte hétről-hétre hatványozódik. :) De mégis vannak olyan jelenségek, számítási feladatok, melyekhez a most kapható pár GHz kevés. A természet viszont már jóval régebben megtalálta ezeket a feladatokra a megoldást. A bionika kutatói pedig megpróbálták ezt lekopírintani. Ezek a természet ihlette számítógépek folytonos bemeneti jelekkel dolgoznak, de a bemeneti jeleket nem digitalizálják, hanem a tér-idő jelenségek folytonos változásainak eseményét egységében ragadják meg. Ezek a gépek nem nagyteljesítményű számítógépszörnyekből állnak, hanem sok ezer, millió egyszerű „kiszépből”. Ezekben a gépekben az egyszerű műveletek mellett tér-időbeli, hullámszerűen osztódó-fejlődő, kibontakozó, majd egyedi mintázatú egysúlyú rendszerben stabilizálódó jelenségek jönnek létre nagy sebességgel. Lényegében az idegrendszerünk működésének mintájára működnek. Ezeket a számítógépeket nevezzük „érzékelő számítógépeknek” vagy bonyolultabban analógiai celluláris neurális/nemlineáris hálózatnak, ami angolul CNN (Cellular Neural/nonlinear Network). Nézzünk egy példát Roska úr tollából, képerzékelő feladattal: adott egy kétdimenziós rács, melyen négyzetláccszerűen vannak a celláink (kisprocesszoraink) elhelyezve. Minden cellának van saját fényérzékelője, memóriája, és állandó kapcsolatban áll a szomszédjaival, melyekre hatni tud és viszont. Ezt a mintázatot nevezzük a cella templátjának. Esetünkben a szomszédokkal való kapcsolatot egy 3x3-as mátrix jellemzi, de mivel a kapcsolat kétirányú, így a visszacsatolást is egy 3x3-as mátrix adja, továbbá az érzékenységet jelző szám, az összesen 19. Ez a cella templátja, tehát egy cellát 19 számmal jellemezhetünk. A szemünk retinájában a szomszédosági struktúra hasonló. Egy ilyen templáttal rendelkező bejövő képen definiálunk egy számítást, amely egy hullámjelenség lesz és tegyük fel, hogy kiszámolja a képen lévő tárgyak éleit. Ezekből a hullámokból épül fel az analógiai celluláris érzékelő számítógép, melynek programozása inkább egy Rubik-kocka megtervezéséhez hasonlít, mint egy matematikai egyenlet megoldásához.

Több kutatóintézet (köztük az MTA Neurális Számítógépek Kutatólaboratóriuma) kutatóinak együttműködéséből a fenti, bonyolultnak tűnő (oké, bonyolult) példa alapján működő érzékelő számítógépet egy látszó mikroprocesszor formájában is megvalósí-

tották. A chip 16 ezer cellával képes 128x128-as felbontású képfolyamokat 50 ezer pillanatkép/mp sebességgel elemezni. Ezzel a mikroprocesszorral működő kamera-számítógéppel a Stuttgarti mesterséges látás kiállításon magyar kutatók és mérnökök első helyet értek el.

A közelmúltban pedig egy Los Angeles-i klinikán sikeresen ültettek be három megvakult betegnek szemprotéziseket, igaz, csak nagyon kis felbontásúakat, de a betegek ismét láttak a chipeken keresztül.

Művegtagok. A Miguel A. L. Nicolelis neurobiológus által vezetett csoport robotkar valósidejű irányítására tanított be két majmot. Természetesen nem akárhogyan. A kísérletük során az emberi hajnál vékonyabb mikroelektrodákat ültettek be a két majom homlok-, illetve koponyafalcsontjába (ezek az úgynevezett mozgató kérgék, innen származik az izommozgásokat irányító agyutasítások nagy része), kilencvenhatot az egyikbe, háromszázhúszat a másikba (lebenybe). A kísérlet első felében az agykéregből származó jeleket egy számi-



tógép érzékelte, és elemezte a majmok mozgásának megfelelően, majd a rögzített jeleket átdolgozva egy robotkar mozgattak a jelekkel. A kísérlet során a majmokat megtanították egy botkormány kezelésére, mellyel ugyancsak egy robotkar tudtak mozogni. Miután a majmok elsajátították ezt a tudást, az agytevékenységükre hangolt robotkar rákötötték az agyukra. Következésképpen elvették tőlük a botkormányt. A majmok eleinte ugyanúgy tettek, mintha a kormánnyal irányítanák a robotkar, de egy idő után rájöhettek, hogy pusztán az agyukkal, azaz gondolatra is úgy mozog a robotkar, ahogyan szeretnék. Azaz az irányításhoz elegendő az agytevékenység, illetve a vizuális visszacsatolás, azaz az eredmény látványa. A kísérlet során egy távolabbi laboratóriumban levő robotkar is

sikerült a majmok agyának irányítása alá vonni. Az elemzések során bebizonyosodott, hogy a majmok úgy tekintettek a robotkarra, mint a sajátjukra. Az agy állandóan tanul és alkalmazkodik, s korábbi vizsgálatok azt jelzik, hogy a testről alkotott képe dinamikusan változik. Ezért ha megfelelő visszacsatolással olyan zárt láncot hoznak létre, amelyben az agy vezérli az eszközt, az pedig ingereket küld vissza, akkor az agy alkalmazkodik a helyzethez, és megfelelő neuronhálózatot bocsát rendelkezésre az eszköznek. Így módon sosem álmodott mértékben kiterjeszthető az emberi test határait a virtuális térben: például, mint a távvezérelt robotkar mutatja, akár több száz kilométerre nyúló karokkal is ellátható. Kérdés, persze, hogy az agy meddig fogadja el az efféle kiterjesztéseket. A visszacsatolások kísérletek mellett a kutatók a rendszer tökéletesítésén is dolgoznak: a beültetett elektrodák számát 1000-re akarják növelni, s egy „neurochip” kifejlesztését is tervezték, amely az agyból érkező jelek feljegyzésére és elemzésére szolgáló, ma még meglehetősen terjedelmes berendezés méreteit a töredékre csökkentené.

Gondolattal. Amerikai idegsebészek a St. Louis-i Barnes kórházban egy agyjellelviaszt teszteltek négy epilepsziás betegben. Az eszköz segítségével a rohamok kialakulásáért felelős területeket is lokalizálni szerették volna. 32 elektrodát helyeztek el a páciensek agyának a felszínén a beszédért és az érzékelésért felelős területeken. Az önkéntesek a mozgás szóra gondolva képesek voltak egy egyszerű videó-játék irányítására anélkül, hogy végtagjaikat megmozdították volna. Daniel Moran és Eric Leuthard amerikai idegsebészek vizsgálták azoknak a kísérleteknek az egyike, melyek célja olyan eszköz kifejlesztése, amelyik képessé teszi az embereket a számítógépek irányítására az elméjük segítségével. Ezek az eszközök jelentősen megkönnyíthetnék a mozgássérültek életét, mivel segítségükkel írni, olvasni, dolgozni, és elképzelhetők, hogy mozgani is tudnának. A kutatások most olyan elektrodákon dolgoznak, melyek fizikai kontaktus nélkül is képesek az agyból érkező jelek fogására és továbbítására.

Igaz, hogy a mai mesterséges protéziseink még eléggé kezdetlegesek, de az agynak rugalmassága és tanulóképessége segít saját maga megismerésében.

A fenti példákban kiderül, hogy igaz, még messze vagyunk a Shadown vagy a Cyberpunk 2020 világától, de az oda vezető ösvényre már ráleltünk és az első, nehéz, kezdetleges lépéseket már magunk mögött tudhatjuk.





Mielőtt bárki téves következtetést vonna le az alcím alapján, a mostani két oldalon nem macskák teljesítményfokozásáról, esetleg gimnazista csajok felpörgetéséről fogok értekezni (Flatline rám is rossz hatással van, bocs). Nem, az alcím az egyik indexes topic mára szállóigévé vált kifejezésére utal. A cicásítás manapság már azt jelenti, ha ad.1. baromi sok pénzből, baromi kevés ízléssel mindenféle szemetet agatunk az autóra, mert azt hisszük, az a menő; ad.2. baromi kevés pénzből tesszük ugyanezt. A téma, azaz mi a cicás, és mi nem, hörgésig fajuló vitákat szokott kiváltani a neten, jó kis oldalak vannak pro és kontra. Ha még autónk sincs, nem hogy külön keretünk a tuningra, akkor marad a virtuális maszatolás. Azaz keresünk pár jó minőségű képet álmaink autójáról, és egy erre (is) kitalált grafikai programmal – nem, a Paint nem alkalmas erre – kedvünk szerint alakítjuk, spécizzuk a járgányt.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Cica tuning

Az gondolom, már sokaknak feltűnt, hogy az egyik legolcsóbb és legegyszerűbb cicásítás a sztrítrészinges matrica (+20 LE) kombinálva esetleg egy százforintos krómvéggel (+50 LE). Ha ehhez még a piros dobók, esetleg fordított bézbólsapkás, középre-dőlve-vezetek-mert-az-asírály sofőr is társul, már hasánsy röhögésre szokott ingereini. Na, de a kedvenc témámat most egy kicsit hanyagolva gyorsan kezdjünk bele az e haviba.

Honnan is indul az a virtuális tuningmánia? Fogalmam sincs, de az tény, hogy létezik, és nagy népszerűségnek örvend. Mint bármely más sportágban, itt is vannak amatőr és profi versenyzők, szervezettek, bajnokságok. Vannak autógyárak, amelyek rendszeresen írnak ki pályázatot új modellek tervezésére, régiek átalakítására. Bárki indulhat, a nyertes pályaművet meg vagy el-

készítik, vagy nem, de tuti, hogy forrásként használják a későbbiekben. Néha a megbízott design centerek „kiszívárogatnak” egy-két virtuális tanulmányt egyrészt tesztelve a potenciális vevőket, másrészt félrevezetik a konkurenciát. Soha nem lehet tudni, egy adott kép honnan indul, magam is találkoztam nemzetközi oldalakon „hivatatos, a gyár által kiadott” fényképpel egy leendő modellről, holott az nem volt több, mint egy rajongó által, valamelyik tuningoldal számára készített fantázia.

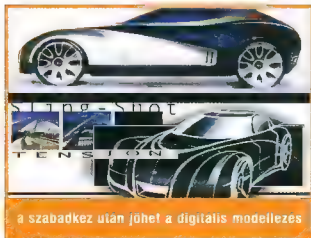
Miért is jó a virtuális tuning? Ha szeretnénk valami komoly optikai beavatkozást a tulajdonunkban lévő járgányon, azt jóelőtte kipróbálni. Hogyan fog kinézni az egész együtt, milyen lesz a végeredmény: tiszteletet parancsolt, vagy röhejes? Alapvetőnek tartanám, ha beállított egy műhelybe, hogy kérem szépen, az az én gépem, ennyi pénzem van rá, optikázzuk fel egy kicsit, akkor a mester odaterel a számítógép elé. Klikk-klikk, és már szembesülünk is a végeredménnyel. Na, ébressz.

Persze, ahogy azt már az előbb említettem, nem csak kiegészítő tevékenységként jó a rajzasztalon vagy a monitoron kolbászolni, hanem az élményt is. Olyan autókat alakíthatunk kedvünk szerint, amelyek eddig elérhetetlenek voltak számunkra. És még az is elképzelhető, hogy egy különösen jól sikerült tervünk alapján bekerüljünk a

Öltözzünk rétegesen!

Minden komoly(abb) rajzprogram kezel a layereket, azaz a rétegeket. A behívott, eredeti képet őrizzuk meg végig változtatlanul, és bármelyik részén is kezdünk módosítani, először azt jelöljük ki, és másoljuk át egy új rétegre. Így szabadabban próbálkozhatunk, és ha a végeredmény nem tetszik, bármikor törölhetjük az adott layert. Ráadásul az adott réteg áttetszősége, kioltottsága változtatható, így beállíthatjuk, hogy az alatta lévő layer – vagy az eredeti kép – mennyire „üssön át”. Ez például festéskor jól jöhet, amikor meg akarjuk tartani az eredeti fényezés árnyalatait.

Az fényárnyék viszonyok élethű ábrázolását nem csak automatikus kezeléssel (mesterséges megvilágítás), hanem szabad kézzel is megoldhatjuk (sötét-világos árnyalatok, brush).



Ferrari, vagy a Porsche design-csapatába, amely munkakörhöz jár a kívánság szerinti cégautó...

Alapvető szükségleteink ennek elközelítéséhez: egy jó képezés, grafikai alkalmazások futtatásához is eléggé erős gép, meg szoftver (Photoshop, GIMP, Photo Editor stb.). Akik régen 5-6st kaptak rajzból, bátran használhatnak digitális

Az első lépések

Mielőtt ténylegesen belevágnánk első design munkánkba, érdemes felkeresni a nagyobb, netes tuneroldalakot. Ott nem csak ötleteket, elkészült pályaműveket találhatok, de többnyire képekkel illusztrált tuning-ABC-t is. A legnagyobb külföldi oldalak a www.cardesignnews.com, illetve a www.conceptcar.co.uk, a magyar site-ok közül Hammer Virtuális TuningMűhelye, a hvm.tolacar.hu a tuti forrás. Alapanyagokat bőven vadászhattok a www.speedy-cars.net/en

Csak érintőlegesen tartozik ide, de a www.laugha-trice.com oldalain jó példákat mutatnak arra, milyen az igazi gagyi tuning. Hogy az index „Cicás napvadások, UV-fény...” topjátát ne is említsem.



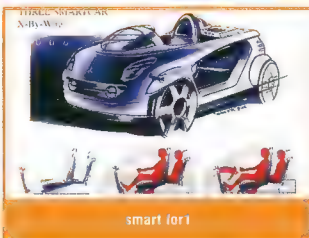
rajztáblát is, a szabadkézi irkafirkát később lehet a géppel javítani. Ha mindezek megvannak, hozzá is láthatunk első munkánk elkészítéséhez. Fokozatosan fejlesszük képességeinket, előbb a távcsöves puská, és csak a legvégén tanulunk meg késsel bánni. Azaz először meglévő autókat alakítsunk át, és ha kellő jártasságot szereztünk már a virtuális tuning területén, csak akkor vágjunk bele a saját kreáció elkészítésébe.

Mint a főzésnél, e téren is elkerülhetetlen a jó alapanyag. Csak nagy méretű, jó minőségű fotókkal érdemes dolgozni. Ez lehet stúdiófotó, vagy általunk készített kép, a lényeg, hogy a fel-

bontása 1024x768-nál ne legyen rosszabb. Miért is? Az egésznek az a lényege, hogy a végeredmény ne tűnjön fake-nek, első (második, harmadik stb.) pillantásra az ember gyermeke elhívja, hogy amit lát, az a valóság. A módosítások azzal járnak, hogy virtuális törések, elcsúszások keletkeznek az autón, és ezeket, bármilyen pontosan is dolgozunk, és bárhogy kenjük a dolgokat, nem tudjuk teljesen eltüntetni. Csak kicsinyítéssel, mivel ekkor az adott kép jelentős pixelvesztéséget szenved el, és a „kieső” képpontokkal eltűnnek az apró hibák. De csak az „apró” hibák, és csak nagy mértékű kicsinyítés mellett, azaz például ha az említett 1024x768-ból 512x384-et kreálunk.

Réadással nem elég egy kép, legyen több, és mielőtt hozzáfogunk az átszabáshoz, biztonsági mentés a nyugodt lélek titka. És mára ennyit a fogcsikorgató közhelyekből, lássunk hozzá: a gép megvan, és pörög, a szoftver élesítve, a képek a vinyón, az egér a kézben. Mit is csináljunk? Az első esetben – amikor a saját kocinkon akarunk változtatni – könnyű helyzetben vagyunk, mert már van elképzelésünk. Legalább is valami dereng. Mondjuk, alakítani szeretnénk a lökhárítón, küszöbön, kellene egy szárny. Elsőre legyen elég ennyi. Divatos a szinte aszfaltig leengedett lökös, illetve a több síkban megtört, első rávét. Ezt rajzolhatjuk egérrel, megnyújthatjuk a meglévőt, vagy egy másik képből kímásolva ráilleszthetjük a sajátunkra (perspektívára, dőlésszögre vigyázzni!). Ugyanez a módszer a küszöb esetében, a szárnyat inkább csak másoljuk valahonnan, és utólag reszeljük rajta.

Ha ezzel megvagyunk, elméletileg van egy autónk különböző színű elemekkel, az illesztéseknél hézagokkal, egyszóval randa. Most jön a trükk: a hibákat jelentősen felnagyítva, apránként tűntessük el (klónozás, elkenés, radír). Eredeti méretre visszaállva látjuk, hogy a hibák csökkentek, de nem tűntek el, és még mindig más színűek. Az utólag ráillesztett



kus kicsinyítés, lehetőség az eredeti kép felére. Átynalatnyit ronthatunk a felbontásán is, hiszen az ekkor eltűnő pixelek is elkenik a toldások, javítások helyét.

Másik divatos átalakítás a kupésítás, illetve a már közzétett gyári tanulmányautók további alakítása. Itt is sok fokozat létezik, a tuning állhat csak a fényezés megváltoztatásából, az ültetésből, a kerek növeléséből, esetleg cseréjéből. Ha tovább akarunk menni, akkor eltüntetjük a hátsó ajtót, és megváltoztatjuk a tető ívét – kupé, vagy le-

Dolly és a tuning

Hibák elkenődés, átalakítások során, fehér foltok kitöltések jó szolgálatot tehet a klónozás. Használhatjuk a háttér pótlására, a kontúrok megváltoztatása során, stb. Inkább szabálytalan alakzattal klónozzunk, mivel az éles vonalak mentén a toldási helyek jobban kijönnek. Ezek elkenésére jó eszköz a maszatolás (smudge), illetve a szivacs (sponge).

A karosszéria körvonalainak megváltoztatása sem ördögösség: az adott terület kijelöljük, új rétegre helyezük, majd a kijelölt részt szabadon alakítjuk (összenyomjuk, széthúzzuk, egyéb módon torzítjuk). Ez a módszer, mármint a free transform feliratok, matricák élethő felhelyezésekre is jól jön.

vágjuk az egészet – kabrió. Módosíthatunk a fényezésről karakterén, új lukakat üthetünk a karosszériába, különleges fényezést kreálhatunk. A módosítások során keletkező fehér foltokat pedig vagy a háttérből, vagy egy másik fotóról pótolhatjuk. A variációknak csak a képzeletünk és a kézügyességünk szabhat határt.

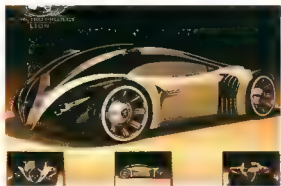
Ennyit mára, a DVD-re most Ráspoly jóvoltából Paik Lacica néhány gyöngyszeme került fel, fogadjatok szeretettel. Igazi szakember ő, higgadt és objektív. Muhahaha.

gonzales



Ez a való világ

A Peugeot példái meghírdetett egy rajzpályázatot, ahol egy 2020-ban gyártható, retro-futurisztikus modell megalkotása volt a feladat. És az első tízbe került egy honfitársunk, név szerint Bognár Béla munkája is. A pályázat érdekessége volt, hogy csak online hirdették meg, és a pályázatok nagy része elektronikus úton érkezett. A designerek többsége 30 év alatti, főleg az öreg kontinensről való fiatal volt, és mind számítógép segítségével vette igénybe a tervezéshez.



alkatrészeket kijelölve tudjuk áttesteni. A palettát behívva a pipetával tudunk a képből színmintát venni, de ez még nem tökéletes. Mivel nem tökéletesen sik felületekről van szó, a fény-árnyék játékot követni kell az élethűség növeléséhez. Ezt különböző világítási effektusokkal, illetve jelentős nagytítás mellett megint csak klónozással, vagy kézi árnyékolással – sötétítés, világosítás, airbrush – tudjuk megoldani. Ha a kép már nagyjából egységes, jöhet a drasztí-



FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

Legjobb co-operative játékok 2.

Hello! Nehéz eldöntenem, hogy mit tegyek, ugyanis kökeményen nehéz választás előtt állok. Itt hever egy 42 centis pizza, ami csirkeragu helyeket tartalmaz, és izléseken kívánja magát. A másik opció az, hogy befejezzem a fókusz éhesen ülvé, azaz ebben a hónapban is legyen mit olvasnotok. Az egyik elmulasztása a kettő közül sajnos mindenképpen halállal jár, azt meg nem igazán szeretném, tehát valahogy megoldást kell találnom arra, hogy mindenki jól járjon. (Elsősorban a hasamra fogok gondolni, ha pedig ez a cikk eljut hozzátok, akkor valahogy a másik teendőt is sikerült „mission accomplished” státuszba helyezni. Lássuk hát mi fán teremnek a co-operative játékok legjobbjai, második nekifutásra!

Unreal Tournament. Ohhóóó, és elérkeztünk végre valami igazán hentes és komolyan szivóbogtató játékhoz. Ugyan sokan egyszerűen a legjobb multiplayer játékok közé sorolnák az UT-t, nem pedig a co-operative fajtába, mégis kivételt teszek, hiszen a csapat alapú tömeghentes bőven a kategóriába sorolhatóak.

Tim Sweeney és csapata 1999-ben, az Unreal 1 átló sikere után (Nem úgy, mint az akkoriban erősen

hypeolt Daikatana hamarosan közelgő megjelenése, mely aztán szinte sohasem következett be, ellenben behőmpolygott az Unreal 1, kasztrálva mindent, ami az FPS műfajon belül vetélytársként szóba jöhetett.) úgy gondolta, hogy az Unreal nem túl fényesre sikeredett multiplayer módját kicsit felerősíti, és akár önálló játékként is, de a fanatikusok rendelkezésére bocsátja. A koncepcióhoz a motor már kész volt, a nagysikerű korábbi epizód miatt, csak kisebb változtatásokat kellett eszközölniük, hogy maradéktalanul megfeleljen a célra. A netkód átgtyűrása után (ami az Unreal 1 legnagyobb gyengesége volt, gyakorlatilag lehetetlenné téve bármennyű élvezetesebb játékot), már csak a körítés volt hátra, de a demo változat megjelenésekor már biztos lehetett benne az Epic, hogy az UT sikeres lesz. Százrezek töltötték le a demo verziót, aminek a segítségével még interneten is játszhattak egymás ellen a játékosok. Ahogy teltek az évek, az Epic tartotta magát ahhoz az ígérethez, miszerint az UT-ért sohasem

kell majd fizetni, csak egyszer, mikor a boltban megvásárolja a játékos. A szerverekre történő csatlakozás nem igényel CD kulcsot, mint minden mai multi FPS, sőt, a 436-os patch (a legutóbbi megjelenés hivatalos folt) egyenesen még a másolásvédelmet is kiiktatja a termékről, így haiken jegyzem csak meg, de még szélesebb körű „disztribúcióra” számíthatnak. Kétség sem fér hozzá, hogy a Quake 3 és a Counter-Strike mellett az UT volt (talán még most is) a legelterjedtebb multi FPS, pedig már 5 éves szegényke. Érdekes módon az Epic által (szerintem is) elbaltázott lépésnek tekintendő, hogy sorozatot akartak (és csináltak is) az Unreal Tournament sorozatból. A 2003 és a 2004-es epizód már megjelent, de amilyen gyorsan teltek meg a nemzetközi szerverek játékosokkal, olyan gyorsan ürültek is ki. Túl-ságosan mohó hozzáállással nem lehet nyerni, márpedig ez a helyzet sajnos véleményem szerint. Az Epic annyira szerette volna kiadni a mindkét tábor (a gyors, akciódús, dinamizmussal teli harcokat kedvelőket és a „kuszunkmászunk-autóközünk, legelünk és foglalni megünn”, hogy pont két ló közé esett. Egy sci-fi FPS nem alkalmas arra, amire egy Battlefield 1942. Érezni, hogy a Quake 3 tábor is inkább melegeggették éveken át, a fegyverváltások sebessége és a már-már hihetetlen ugráskombinációk és repkedések kísértetiesen hasonlítanak a nagy öreg játékmeneit. Sajnos ezzel meg pont azokat a játékosokat veszítették el, akik az UT-t kedvelték, nem pedig a Q3-at. Nyilván valamit nem a vetélytársal játszottak.



Egy biztos, az UT community itthon is erős és mostanában éli második virágkorát. Több hazai klán is kökeményen gyeplálja az európai elit gárdákat, a Clanbase kupákja pedig lehetőségeikhez képest meglepően szép eredményeket érnek el a lányok-fiúk. Lassan történelemmé válik a játék, kár, hogy az Epic nem kezelte a saját maguk által teremtet „hagyatékot” kellő igényességgel és precizitással. Ettől függetlenül kíváncsian várjuk az Unreal Tournament következő epizódját, hátha visszahoz valamit a belbecsből is, nem csak a kücsint tiprozzák az egekig.



System Shock 2. A System Shock 2 volt az a játék, melyet annyira parás volt egyedül játszani, mint amennyire a Doom 3-at tartjuk látatlanban is félelmetesnek. Az Irrational Games és a még megfogolult Looking Glass Studios az első patchkor (számos hónappal a hivatalos megjelenés után) úgy döntött, hogy belecuppantja a korábbi sajtónyilatkozatokban ígért többjátékos, csakis co-operative játékmódot támogató részét a játékba. Egy új dimenzió nyílt meg azok előtt, akik a stratégiai elemekkel tüzdeli sci-fi-horror szeretik volna többedmagukkal kipróbálni. Jómagam már párszor túljutott a történeten, mikor úgy döntöttem, hogy szerencsét próbálok az interneten. Óriási mákom volt, lévén egy dán srác szintén partnert keresett egy (az időpont 2002 volt, jócskán túlépve már azon az időn, mikor minden harmadik ember az SS2-vel játszott) komolyabb kikapcsolódáshoz. Elkezdtük, majd 9 óra múlva a játék háromnegyedénél hagytuk abba, és köszöntünk el egymástól. A mentésem még megvan valahol, biztos vagyok benne, hogy a srác is könnyes szemekkel, ugráló izmokkal és izzadó tenyerekkel emlékszik arra a varázslatoságánál már csak felejtethetlenebbé mivoltában nemesbő éjleire... Szipp...Szipp...

(Most nézem csak, hogy azok, akik csak beelapoznak a magazinba és elolvassák a legutolsó mondatot, teljesen rossz következtetést vonnak majd le a GAMER profiljáról és olvasóközösségének érdekldéséről... Hmm... Nem vagyunk ám ferdültek, csak cirkalmasan próbáltam fogalmazni. De ezt inkább Lilyre bízom, neki jobban megy.) <Sárkányokról és ellekről, nem két féltől meghiitt együttlétről. :P Lily >



Rodland. Ha már a klasszikusoknál tartok, és különben is rajongok a kislányokért, akkor nem hagyhatom ki eme gyöngyszemet, amit még szintén az Amigás korszakból lehet ideemelni, persze PC-n is létezett, csak kissé nehezebben irányíthatóan és rosszabb grafikával, mint amivel a portolás előtt dicsekedhetett. Még mindig az

egyik legjobb módja a játék kipróbálásának (és a leghaszálhatóbb is), ha belővitek a legközelebbi jól működő Amiga emulátort, és behívjátok a szobába az éppen mosogató barátötöket, hogy játsszatok egy jót. (Ügyis örülni fog, hogy végre vele foglalkoztok, nem pedig a gépet nyomogatjátok helyette.)

A történet szerint anyucit elrabolták és a bábikének (Tam és Rit, én a kékhajúra esküszöm) kell kiszabadítania őt. Tündérien gyerekes az egész játék, egy varázsbottal kell addig püfölni az ellenfeleket, míg ki nem lehelik a lelküket. Nagyon élvezetes a kétjátékos üzemmód, ritkán nevettem annyit, mint a Rodland partyk során. Cápák, rózsaszín alakatlan plazmák, BANG feliratok a robbanásokkor, minden van, ami egy mosolygós, ködben zajló kikapcsolódás során elő kell kerülni. Érezhető a nyolcvanas évek végi játéktérmi hangulat a pályatervezésen és a zenén, de annyi baj legyen, ez inkább előny, mint hátrány.



Ha úgy érzitek, hogy képesek lennétek a 40 pályát végigtolni és kicsépelni minden rosszfiút róla, ugorjatok neki, néhány napig ellesztek vele.

Azt hiszem, lassan elindulok be a szerkesztőségbe, viszek sok pusztát a többieknek, hogy megint türelmesek voltak velem és nem telefonáltak perkenként a cikkeikért, amiket amúgy jogosan követeltek időre. Örülhetek, hogy ilyen remek emberek készítek az újságot (én nem tartozom közéjük, mert fekete vagyok és bárány... vagy mi), olvassátok sokat a GAMER-t és játsszatok minél többet, amíg még megtehetitek. (Nem, nem jön atomfelhő jobbról, csak egyszerű jókívánságként írtam oda...) <P>

A Szörp legyen veletek, kellemes nyarat, sok nyaralást, még több fagyit és napbarnított bőrt kívánok Nektek!

- Flatline -





Üdvi Klassz a nyár, mi? Örülök, hogy még itt vagyok, és írhatom a Multishotot. Néhány másodpercen múlt, hogy most nem egy angol intenzíven fekszem – nekik még a magyarnál is rosszabbul áll az egészségügyük. Igaz, a hullaházra is instant esélyt kaptam, ami meg már mindegy, milyen színvonalú. A lényeg, hogy Isten keze most talán utoljára még kimentett, és írhatok Multishotot – ha ebben a hónapban mást nem is –, természetesen itt a hangsúly, bocsánat a kitérőért. Ahogy ígértem, régi ismerősökkel elevenítjük fel egy éves küd borította kapcsolatunkat. Egy teljes esztendő csodákra és katasztrófákra is képes – vajon lehetséges, hogy ami régen a hátunk közepére sem kellett, most akár maradéktalan kielégülést is kiválthat, s fordítva? A Troopers és a Red Orchestra erre semmiképp sem bizonyíték, de mivel neveik szinte mindenkinél ismerősen csengnek, tömöritett méreteik viszont teljes, különálló játékokéval vetekednek, egy helyzetelemzés feltétlen érdemes leközölnünk.

MULTISHOT

Troopers és Red Orchestra mega-modteszték

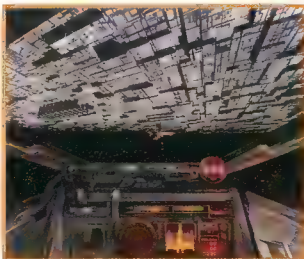
UT2004 Troopers: Dawn of Destiny

Verzió: 3.0 • www.ut2004troopers.com

Star Wars-rangjok régóta orvoslásra váró bajának gyógyírát láttuk első elzetéseinek felbukkanásakor, az akkor még hosszú nevén Rise of the Rebellionnak hívott (a Kineticnél alighanem az alliteráció alakítja az alcímeket) UT2003 teljes átalakítást. Az első netre pottyantott koraszülött aztán akkora csatlódást okozott mindenkinél, hogy az utána következő próbálkozások felé már fejünk sem fordítottak. Az idő azóta két verziószám-emelkedésen is túl jár – ez elég ahhoz, hogy felül emelkedjünk az egykori szuperprojekttel szemben kialakult előítéleteinken, s megvizsgáljuk, mennyivel került közelebb az ízlésünkhez. Átalakult menü és értelmezhetővé vált HUD kalauzai a három játékmód három-négy pályájára/pályáján, melyek közt sajnos van átfedés, az az a pályatervezői zsenialitás híján némiképp hangulatromboló. A térképek ugyan immár rendelkeznek a játszhatósághoz szükséges alapkövetelménnyel, összetettek, kis túzással kiegyensúlyozottak (holtpontjaik legalábbis leledukálódta), s néhol kifejezetten hangulatosak. A felépítésük az UT-étől teljesen eltérő játékmenetet ösztönöz, lassabbat, taktikusabbat, kevesebb, de akkor feltétlen életre-halálra szóló találkozással, s ez így rendben is van. De az igazi, egyedít teremteni képes kreatívítás, az elismerést kívívó, akár a tékép, akár a látványtervezést érintő ötletek hiányoznak. Az UT2004 Troopersben még mindig nincs semmi clyasmi, amit Quake 3 engine-nel meg ne lehetne valószínűsíteni (teszálmíva persze a rongybabafizikát, ami-

hez modfejlesztői munka nem szóféréses). Ez a leginkább tehetséghiányként aposztrofálható indok felelős a Star Wars-hangulat épp, hogy érezhető jelenlétéért is – nem, elsősorban nem a LucasArts elhatárolódása tehet róla. Annál inkább okolható a hivatalos jogok megtagadása az elkészítő zenéért, mely, ha nem John Williamst próbálná pótolni, talán elfogadható lenne, így azonban diszkós-szoftós-rokcos számai minél előbb kerülnek elnémtásra, annál gyorsabban válik elégedetté a hallgató. A rádiókommunikáció szerencsére licenc nélkül is tisztességesen megvalósítható, s meg is valósított. A játékmódok gondja ugyanaz, ami a pályatervezés-vizuálitás vállalt is nyomja. A team deathmatch, a capture the flag, a küldetésközpontú játékmódok egyike sem üdönj, a lassabb, megfontoltabb tempó pedig csak az UT2004-hez képest változás. A TDM jelenléte teljeséggel indokolt, s egy érdekes változtatással, az

elhalálozottak automatikus saját csapat közelében élesztésével igyekszik némi többlet-lendületet adni a módnak, de ez már nem az, ami hosszan leköti a játékosokat. Az egymás zászlóinak lopkodása kevésbé jellemző a birodalom-lázadó viszonyra, de mert a lofogókat sikerült minden térképen igen kegyetlenül elhelyezni, az odáig tartó út pedig bármilyik rövidítést választva is hosszú, erős idegzetűeknek kiváló, szavatos szórakozás. Bár a translocator a birodalomban nem bevett eszköz, külön gomb segítségével a zászlóadatad szerencsére lehetővé tették. A küldetés-alapú részleg mintha a másik két típus egyszerűsége ellenőrizni vágyó igyekezetében átesne a ló túldolgalásra. A pályák mérete, a feladatok rajtuk való elhelyezkedése és túlzott mennyisége először mindenképp átláthatatlanságot, azon keresztül pedig teljesen kaotikus játékok eredményez, de a tapasztaltabb, összehozott játékosok sem tudnak igazán ütőképes taktikát összeállítani, és rendszeresen alkalmazzák. A fejlettségi rövid úton naivusmód produkál, az pedig újabb fejlettséget – érdemes kipróbálni, az első pár perc a Star Wars-környezet miatt jól csúszik, de a folytatáshoz egyre több és több elszántság kell. Mig TDM-ben és a CTF-ben az átlagos mennyiségű és a megszkott területet lefedő fegyverek közül darabonként válogathatunk, küldetés-módban a szokásos felderítő-géppuskás-zsanító-utász kasztok fix leosztásait használhatjuk. A TC rendelkezik új ötletek némi vészartakélával, például a tk-val kapcsolatban. A teamkiller egyszerű azonnali halálán túl beállítjuk azt is, hogy a csapattársnak okozott sebész bizo-



nyos százaléka „visszaverődő”-n (0-20%-ig).

Nagyon szimpatikus törekvés az UT AS_Mothership pályájának mintájára létrehozni próbált Halálcsillagok küldetés is, de az X-Wingekben és a Tie Fightersben a játék ugyanúgy fullad ki percek alatt, mint a földön rohanguk. Érezni a befeketett munkát, az azt mozgató szándékot, de még mindig kevés, és az 5.0-át már nem tudjuk megvárni. A modnak, melytől régen oly sokat vártunk, a Star Wars Battlefront alighanem megpecsételi a sorsát.

Red Orchestra

Verzió: 2.11 • www.redorchestramod.com

Az MSU második fordulójának hiperrealizmusával hírhedt vált nyertese is ugrott egy fellelő. Mivel minőségére sosem tehetünk panaszt, jóval több éves száját kell most betömnöm, mint a bal oldali versenyzőnek. S már az első percek után nyilvánvaló, nem lesz gondja vele. A Red Orchestra játékmenője már a kezdetek óta mást ad, mint a II. Világháború témájának többi, akár mod, akár teljes játék formájú képviselője. Mindig is igazi háborút akart nyújtani, a kottas verziószám után a fejlesztők méltán gondolhatják, hogy sikerült. Az UT2004-hez alkalmazkodó menü első belépéskor a régi után ugyan enyhé csalódást kelt, de ez elszáll, mielőtt lábunkat a harcmezőre tesszük. A keleti front rosszmenőkü ütközeteit feldolgozó térképek száma tíze gyarapodott, s immár mind látványuk, mind játszhatóságuk terén felveszik a versenyt bármely kereskedelmi forgalomban küldött másik tizzel. Bár összehasonlítani a legtöbbet nem érdemes – az RO-ban nem egy kulcsfontosságú küldetéssel megbízott különleges kommandó tagjait alakítjuk, hanem egyszerű katonát, akinek egyszerű feladata, hogy elfoglalja az ellenfél területét, illetve megvédje a sajátját. S ezt úgy teszi, mint egy katonát, nem mint egy játékos. Ez az a terület, amelyen a Red Orchestra ütőereje hatalmas, amit szolgál a térképek, az az összes többi terület hihetősége, valószerűsége.

Egy-egy csata előtt ki kell választanunk, milyen beosztásban kívánunk harcolni – mindig kizárólag az adott ütközetben valóban szereplő alakulatok nevet találjuk meg eredeti nyelven (német, orosz) –, de mindegyik beosztásban csak a tényleges történelmi viszonyokat tükröző arányokban van szabad hely. A kibővített szabad osztálynak elképzelhető, hogy még van lehetősége különböző fegyverek közül választani, de kizárólag, ha erre valóban volt mód. A puskák, pisztolyok, gránátok számát és működését is tökéle-

tesen lehet az egy, valóságú szóval jellemezni. Nincs célkereszt, csak szemhez emelés, a géppuskának vagy valami magas tárgyat kell keresni, amire kitámaszthatók, vagy le kell felkúdni a használatukhoz, egyébként a teljes látóteret teleszórják, s ebben a játékban a géppisztolyok rágását tapasztalva végre az is világossá válhat mindenki számára, hogy az egylovétűek miért nem mentek ki megjelenésükkel a használatból. S amilyen nehéz valakit eltálatni, olyan könnyű meghalni. Nincs előadás, nincs elgurás – egy nagyobb eséstől fél percig kiszolgáltatottan sántikálhatunk –, csak lapulás, figyelés, fedezékről fedezékre kúszás vagy a Gondviselés kezébe adott rohanás, s mindvégig bizakodás, testünköl bi szintje ki-

csorduló adrenalinnal.

Mindezek olyan tulajdonságok, melyeket a vásárlói réteg leszűkítésétől félve egy kiadó sem merne bevállalni, mégis megszerzünk beváltat. Csak a Red Orchestraval játszva (talán a Day of Defeatet még ide lehet erőltetni) szembesülünk igazán átütő, könyörtelen háborús hangulattal, csak ezt látva érezni, mi az, ami hiányzik a CoD-ból, a MoHAA-ból és a többi pénzös produkcióból.

A következő rész tartalmából

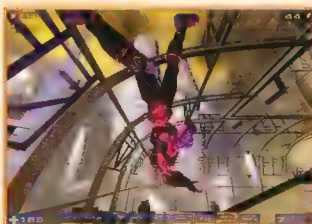
Ha élek, modokkal fogunk foglalkozni. Ahh, de hülye vagyok. Ez nem vicc.

Lucas Z

UTakadályok

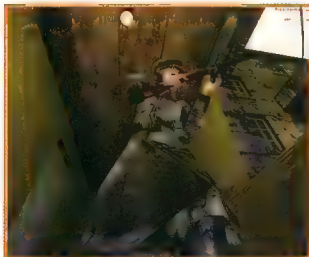


Az UT2004 úgy látszik, csak a játékos-oladnak habos sütemény. A Wolfos időre emlékeztető patch-hullám indult el az EPIC bázisáról a feje tetejére állított fejlesztési szektor foltozandó, de a bajok ahelyett, hogy múltának, csak szaporodnak. Olvasások visszatérő vendégünknek, az Exion játékok atyjának, Varga Györgynek kommentárját, s okujatok, milyen keservesen is jön az léte, amit mi fél óra alatt letöltünk; és negyed óra alatt megfűtünk. „Sok olyan hiba van az UT2004-ben, mely nagyon megnehezíti a modkésztők munkáját. Én a leadás határidő előtt még néhány órával is alapvető technikai problémákkal küzdöttem. Persze, az EPIC szórja ki az újabb és újabb patch-ekeket, de egy kijavított hibára átlagban kettő újabbat gyártanak. Akadt olyan hiba, amelyet több mint hét hétig tartott megkerülni (persze, javítani nem lehet, mert az alap UT2004 kódja hozzáférhetetlen). Mire elkészült a megoldásom – a leadási határidő előtt kb. 1-2 héttel –, kidobtak egy patch-et, mely megint újabb hibákat tartalmazott (pl.: hálózaton minden játékost, aki nem a gyári UT2004-gyel, hanem moddal játszott, speed hackelt gyanúsított meg; bármilyen mód feltételezése után az eredeti UT2004-nyi nem mindig lehetett online játéka bejelentkezni, szintén hacketés gyanúja miatt...). Ezeket ki kellett ahhoz javítani, hogy ki lehesen adni a játékokat, így újabb értékes napok veszték el az amúgy is rövid időből. A Heroes of Exion pályának elkészítésére így egy-egy hét jutott csak, ami nagyon kevés. Az átlagosan hajnali háromig tartó munkaidőmet is meg kellett hosszabbítani néha még hajnali fél óráig is, azért azt sem előlt tartva, hogy három-négy óra alszása mindenképp szükség van.” Sajnos nincs helyünk azoknak az akadályoknak a hosszú listáját leközölni, melyekkel a modfejlesztőknek – kivélt, akik a lektorizált Karma engine-t aktívan kívánják használni – meg kell küzdeniük, de jellegükről azért a végső konklúzió is képet ad.



„Hogyan készítsék hiper-szuper játékprogramot az UT2004-hez, ha már az alapvető működésével is gondok vannak?”

Sz*ról nem lehet várat építeni, az UT2004 pedig egyre jobban büzlök (legalábbis modfejlesztési szempontból) Rádadás az EPIC azt gondolja, hogy a teljes modkésztők majd sok mindent megoldanak helyettük. Elérhetővé tették például az archívezéseket szimuláló fejlesztőrendszert is. A modkésztők csak járja végig a fejlesztés rögös útját, az EPIC pedig (ha a dolog beválik), majd beépíti saját játékprogramjába. Sokan (velem egytt) örömmel részt vennének új dolgok kifejlesztésében, de ahhoz az EPIC-nak komolyabban kellene vennie a modfejlesztőket. Lehet, hogy szeretnének támogatni minket, csak nincs elég kapacitásuk rá. Az is valószínű, hogy nem jövedelükben keverednek egyre jobban bele a saját UT2004 programjuk fejlesztésébe. A többi játékprogram felől is sok elégedetlen hangot hallok. Hiába, a játékprogramokhoz használt technológia nem fejlődött együtt az igényekkel (amit a játékprogramoknak tudniuk kellene), ezért van az, hogy a közpészerként mondott program – a folyamati fejlesztés helyett a fejlesztőknek először a technikával kell megküzdödniük. Talán a nyáron megjelenő Microsoft XNA fejlesztői környezet majd változtat ezen, bár nem tudom, hogy mennyire lehet majd (fel)használni saját munkához. Talán ingyenes lesz, mint a DirectX. Az UT2004-ből az MSU 3. fordulójára a rövid idő és az UT2004 egyéb dolgai miatt csak egy talán félkész Heroes of Exion tudtam összehozni, melynek komolyabb továbbfejlesztése akkor van csak reális esély, ha az UT2004 hibáinak javítása helyett a játékosok által is látható dolgokkal, a tartalommal is tudnék foglalkozni.”





Most nem fogok köszönni. Nem azért, mert rettenő tenyeres-talpasnak tartanám magam, hanem azért, mert az elmúlt hú, de sok (tényleg sok) GAMER-ben majdnem minden cikket úgy kezdtem, hogy valamiféleként beköszöntem. Ezen most változtatni fogok, és inkább több sorban fáradozom azon, hogy megmagyarázzam tettemet, minthogy csak odairjam szárazon és egyszerűen: Sziasztok! A félszabatos bevezető (vagy inkább a sértődött tizenéves kislánykára hasonlító start után) semmilyen információt nem tartalmazott eddig a pillanatilag számotokra, hogy miről is szól majd a mostani két oldal. Az alcím persze már sokakban konkrétumokat vél sejtetni: Lily hármennyire is ügyesen alkot találó címekeket, ezúttal nem kódós kellőképpen, de talán nem is baj. A Játéklexikon rovat ezúttal a legemlékezetesebb monszter-harcokkal foglalkozik, már érzem is a bizsergést a bal mellbimbómban, hogy ez is több részes, valamikor folytatásokat is megelőző téma lesz. Tekintések meg az első felhozatalt, aztán dobáljátok a leveleket, ahogy szoktatok, a saját tippjeitekkel.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Legemlékezetesebb harcok 1. rész

Goro - Mortal Kombat • Keszthelyi József (Malocante) nevű olvasónk kért meg rá, hogy amennyiben lesz szó főellenfelekről valaha, Gorót feltétlenül említsem meg a Mortal Kombat sorozatból. Levele alapján komoly érzelemhullám tört rám, minden télerotikus áthallás nélkül értelmezve. Jómagam is rengeteget püföltem ősrégi, azóta már megboldogult (beleömlött egy flakon CIF, ne kérdezzétek hogyan...) 386DX-emen a játékot, állandóan Raydent és Scorpionat választva. Mr. hűtőgépet, azaz Sub Zerót valamilyen nagyon nem kedveltem. Üvöltöttem mindig, mikor az utolsó folytatási lehetőségem is szublimált virtuális formájában, lévő Goro négy karjával olyan könnyen szétcuppantotta karakteremet, mint vak bálna a tankhajót. Jó-jó, tudom, nem tudtam rendesen játszani, de még nem nagyon érdekelt, hogy profin toljak bármilyen veresédes játékot PC-n, csakis a játéktérmeben volt létjogosultsága efféle tevékenységeknem.

Malocante levele tehát a legjobbkor jött, és ezzel első helyre emelte a felsorolásban Gorót, akire biztos vagyok benne, hogy sokan emlékeztek, akár kellemes, akár kevésbé kéjmármoros élményekkel. 1998-ban majdnem megdöntötték a Mortal Kombat, mint a történelem addigi legvéresebb vereséges játéka hatalmát. A Virgin Interactive kiadásában került volna trónfosztó közelségbe a Thrill Kill nevű 4 személy által is játszható hentescsoda, de a Virgin akkortájt kőkemény parákkal harcolt anyagi és marketingtérén (jó pár nem várt bukás beleficcent nekik sajnos : (), így a Thrill Kill sohasem jelent meg, noha 18+ korhatáros játéknak indult.

Solidus Snake - Metal Gear Solid 2 • Tudom, már megint azt hajtogatjátok, hogy lassan elfelejthetném a Metal Gear sorozatot, mert majdnem mindig előkerül, ha jó játékokról, vagy rendkívüli pillanatok felidézéséről van szó. Mosolyogva közölhetem, hogy ismét egy olvasó kérte Solidus Snake részvételét a cikkben, ezúton is köszönöm Kútvolgyi Róbert (Lestát) kimerítő és olvasmányos levelét, melyben hosszasan eszteli, nálam jóval elvakultabban az MGS sorozat dicsőnyét és élményeit. A legjobban az a rész tetszett, mikor a kutyaájával kellett megküzdenie azért, hogy visszakapja jó öreg Saitek kontrollert. Betegre nevettem magam, ugyanis a kutya azért nyalgatta és harapdálta folyton a kontrollert (még jó, hogy nem a gazdija kezével együtt), mert pár nappal korábban Robi mamájának egy óvatlan mozdulata miatt az egész esti

porköltszafte mennyiség, amelynek eredetileg a nokeidre kellett volna kerülnie, szépen magába fogadta feje búbjág (cuppogó hangokkal merülven) a kontrollert. Nem tudom, hogy aznap este éheztek-e, de az biztos, hogy pont a Solidus Snake elleni kőkemény 3 lépcsős harc közben gondolta úgy Böbe (a kutya), hogy jobb helyen lesz az az irányító az ő szájában, hátha nem csalnak az illatok, és valóban izletes husikáról van szó. Robi természetesen nem tudta megőrizni hidegvérét, de ez teljesen érthető is. A lényeg az, hogy Solidus nekem is kellemetlen perceket okozott, míg rájöttem, hogy erővel sokkal könnyebb lenyomni, mint ésszel, és addig ütöttem Raiden karjával, míg le nem szédült a tetőről. Ezután pedig a jó ideje látott leghosszabb end sequence következett Rika Muranaka hangjának főszereplésével. (Aki nem hallotta még a Can't Say Goodbye To Yesterday című számot a Metal Gear Solid 2 végén, az sürgősen pótolja.)



Saját árnyék – Prince of Persia • Hogy egy lányt is említsek végre, Nicolett (nem tudom a vezetéknevét, mert nem írta oda sajnós) Budapestről a klasszikus gámákhoz vonzódik, és könyörgött, hogy a Prince of Persia első részében oly nehezen, s mégis anyira egyszerűen leílehető árnyékot (a főhős saját árnyékát) hozsam szóba. A Prince első részét senkinek sem kell bemutatnom, ismeri a félt világ, sokan csak a negyedik rész,

A Sands of Time sikere óta Az első kettő még kézzel rajzolt, oldalscroll-ozós ügyességi akciójáték volt tetemes mennyiségű pályasmereti logika alapú feladvánnyal. A Prince of Persia 3D pedig nagyon gyenge Lara Croft-imitáció volt csak, egy bugyogós-kardos tesztoszteronbombával, aki még lépni sem bír úgy, hogy ne porokorongsérvesnek tűnjön. A negyedik epizódról pedig nemrég olvashattatok, sőt, az

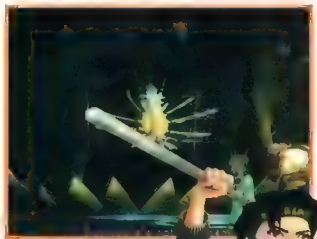
E3-bemutatóknak (az előző számban) írtunk a hamarosan megjelenő legújabb epizódról is. A Ubisoft a lehető legjobb franchise-t folytatja, mely másfél évtizedes múltja tekintetében. A Brotherhood több mint kétféle darabot adott el belőle. Meg merem kockáztatni, hogy az évezred játékkölte és megvalósítása volt az első kétezer évben. Jordan Mechner kódolta, rajzolta és tervezte a pályákat. A nyolcvanas évek végén még nem tudt tucat ember készített egy óriási költségvetésű játékot (mint manapság), hanem javarészt egy személy. Jordan Mechner is közéjük tartozott, és 25 évesen négy év alatt elkészítette a Prince of Persiát. Az apja írta a zenéket és készítette a hanghatásokat (3 dörrenés, 2 akkord zene és kb. ennél, de akkor bőven jó volt), továbbá a testvére mozgásait modellezte. Csakúgy, mint Eric Chahi a Delphine Software-nél az Another World főhősének mozgását. Remélem, elegendett vagy, Niki, örülünk, hogy ezt a játékot választottad örök kedvencedként a végső harc nehézségei ellenére.

Ugh Zan III – Serious Sam • „Jézusom, mekkora!” Neeem, nem izomkínólinolint látok épp, és teszek rá megjegyzést, csak felidéztem az első gondolatomat a Serious Sam végső bosszáról. Az hagyján, hogy csak az egyik lábujja fért bele a látótérbe egyszerre, az már csak hab a tortán, hogy többszörösen kellett behelyezni a teljes fegyver-arsenált, ami nem kevés mennyiségű ólmot és rakstí jelent ismervé a Sam játékok mechanikáját. Az FPS játéktörténelem legnagyobb főellenfelőrl van szó, Ugh Zan III-at alulról támadva csak a szinten ebben a játékban megtalálható Láva Gölem éri el, ami szintén hatalmas, nagyobb, mint az épület, melyet őriz. A harmadik helyezett a virtuá-

lis légből kapott listám talán az Unreal 2 bossz-madarával zárulna, amely jóval kisebb volt az előbb említett két példánynál, de még mindig nagyon számított.

Nekem sohasem jött be igazán az, amit a Croteam filozófiájának tekint, miszerint minél több ellenfél jön, a játék annál élménydúsabb és élvezetesebb. Az elején még poén, hogy megállás nélkül ölni kell, de később már kifejezetten fakra másztam tőle. Sokaknak viszont pont az tetszett meg a játékban, hogy térdig gázolhatnak a hullákban. Nem számoltam utána, de a Serious Sam 1-ben összesen biztos, hogy több ellenfél jött szembe, mint amennyi mondjuk négy átlagos FPS játékban található. (Kétszázszor annyi, mint a Deus Ex 2-ben, 80-szor annyi, mint az Unreal 1-ben, 40-szer több, mint az Elite Force 2-ben és kb. hétszer annyi, mint a Painkillerben. Mindez 2001-ben.)

Nagy csápos izéke – Beyond Good and Evil • Rőfimalac és Jade kalandjai (helytelen illetlen sorrendben) végén az egyik legidegesítőbb, mégis leginkább kitanulható harcot vívja Jade a főgonosszal, akinek valamiért nem jut eszembe a



neve. Talán nem is volt neki, de most felhivom Mocsy, hátha ő emlékszik.

... Felhívtam, hát persze, hogy azt sem tudta miről beszéltek. De aztán kivágta magát, és úgy oldotta meg a helyzetet, hogy elvezette DomZ főnöknek. (Mivel az volt :)) Tehát a Nagy Csápos Izéke, amelyik Telepátival Üzenget. Jade-nek a játékban (róviden: TANCITÚJCI) harca kissé rendhagyóra sikeredett a megcsereált irányítással, és a szemét módon belepoztált ellenfelek miatt (ja, és nem volt túl nagy ennek ellenére,

úgyhogy ő picike ellenfél) jóféle volt. Szerencsére Jade botja mindig a legalkalmasabb járattal illeszkedik, így DomZ főbácsi személyisége bépíszklására is alkalmasá vált, ezzel megmenyt minden elarolt anyukát, apukát és gyereket, no és persze rófilamacot.



Mr. Bison – Street Fighter 2 • Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy mennyi pénzt öltem SF2 automatákba, akkor nem tudnám megmondani, de jó pár szalámis zsemlem cseréltem el húszasokra, az biztos. Sohasem tudtam igazán jól játszani, nem úgy, mint a Mortal Kombat 3-mal. Csodálattal bámultam, mikor az egyik uszodában kiállított automatán egy fiatal srác sérülés nélkül (Perfectre) verte Mr. Bisont. Dhalsimmal volt, és semmi más nem csinált, csak kihasználta egy bugot, mely elkerülte a teszterek figyelmét. Nem tudom, hogy csinálta, de majdnem ez volt az egyetlen alkalom, mikor bárkit láttam végigjátszani az SF2-t az írtózatossan nehéz főellenfele miatt. Oké, lehet, megint én voltam a mesüge pempörzs pléjer, de azért nem hiszem. A srácnak is csak úgy sikerült, hogy folyamatosan csak a rúgást nyomkodta egy bizonyos pozícióban, amire Bison mindig úgy reagált, hogy előre akart vetődni az áramoskáz-támadással. De éppen mindig bekapta a rúgást, és kezdte előlről a mozdulatot egészen addig, míg meg nem halt.

Nem volt túl nagy csata, de maradandó nyomot hagyott, felvésvé, hogy még a játékautomaták is leverhetők kisebb ügyes trükkökkel. Dhalsim amúgy sokatok kedvence, hosszú lába és kezei miatt az Indiani gumiber a mal 25 év körüli generáció számára mintegy félisten, csakúgy, mint

Chun Li. :)

Mára ennyit lányok-fiúk, remélem, a fürdőkád-ban vagytok (mint én is épp), bár, ha a szituáció teljesen hasonló, akkor nektek sem ártana a egy kis levegőt nyitnotok látna a szendvicsvirslivé változott szerveket. Kikászálódok, Ti olvassatok tovább, és töltsetek GAMER-annyakkal bendőtöket. Szorgalmazom a recept rovatot, de Lilyék még ellenállnak... Pedig de jó lenne sütni-főzni...

== Fatline ==



Üdvözlét malackáim! Végre kőkeményen nyár van. Mennyire vártam már, el sem hiszitek. Végre betömörödött minden ruhadarab az utcán rohangáló embereken, rengeteg dezodort és izzadásgátlót adnak el (tehát a gazdaság is alakul), továbbá szabadság is van, ami annyit tesz, hogy lehet süritni a vízközel programokat és a LAN-os összecuccolásokat. Már most elkezdtük többen vásárolni az ipari mennyiségű kóliát, chipset, sósomogyorót, extrudált kukoricapelyhet. Persze az éppen szükséges ellentétes nemű relaxációs terapeutaikat is jól szervezetten össze kell hangolni, hogy épp ráérjenek akkor, mikor a leginkább szükség van rájuk, úgyhogy a nyáreleji LAN hegyek logisztikai téren is komoly próbatételnek számítanak. Eddig úgyis átrágtunk már majdnem mindent, ami nem közvetlenül kapcsolódik a multiplayer LAN-ok feelingjéhez és mechanikájához, így most talán végre a közelébe érek a témának.

KÖZÖS ÜLÉS

Hozzávalók

Mire is van szükség, ha orrvérzésig szeretnétek gyapálni egymást kedvenc játékokokban? Először is nem árt, ha előre tisztázzátok születekkel (különböző testcselekkkel már jóval korábban elejét lehet venni azoknak a problémáknak, melyek leginkább jelentkezni szoktak olyankor, mikor közli-tek, hogy nem tölthet otthon a következő 1 hetet, és még a gépeteket is magatokkal viszitek), hogy márpedig jó lett a bizi, tudtok már vigyázni magatok-ra, és különben is nyár van, ráadásul a hucigátok már 1 hónapja a barátinó-vel alszik 6 várossal arrébb. Nem lenne fair, ha pont Ti maradhatnátok ki ama piciny, ámde mégis jelentékeny önállósági szakaszból, amikor teljesen igénytelenül fekhettek a gépetek előtt hasonlóan elvakult bajtársaitok társaságában.

Szóval az a legjobb, ha saját gépetek van, és nem kell osztozni rajta senki-vel. Az még jobb, ha a Ti zsebeteket terhelte a megvásárlása, így a szülői szigor utolsó mentsvára is azonnal szertefoszlik, tehát nem mondhatják, hogy nem engednek el, mert a masina nem a tulajdonotok. Ha még a szállításo-akat is sikerül velük lezsirozni (3 puszti nyakra, egy „SZERETLEK MAMII!” mondat véletlenszerű beszerzésre a szemétkivétel után, mosogatás előtt...), és van, aki jószívu-ven elszállít titeket a LAN helyszínére, már rég nyert ügyetek van.

Számtalan dolog van, amit nem szabad otthon hagynotok, s ha először szer-veztek saját házi mókát, akkor főleg gondolatokat át, hogy mire is lesz szük-ségeitek.

1: Rengeteg UTP kábele, ami működik is, és lehetőleg nem fordított beko-tésű. (Fordított kábelt 2 gép összekötésére szoktak többnyire használni, de mivel nem csak kétemberes mókára készültök, ez felejtős...

2: Egy Switch-re vagy egy megfelelő mennyiségű porttal rendelkező HUB-ra, nehogy pont Ti maradjatok ki a játékból amiatt, hogy nem tudtok csatlakozni. (A régi megoldás, amikor még BNC dugós hálózatokkal szen-vedtünk, szerencsére már a múlté, hovatovább sokkal gyorsabb egy jó kis 10/100-as, esetleg a tehetősebbeknél Gigabites switch-csel megoldani a kommunikációs nehézségeket.

3: Hosszabbítókra. Ajánlott az olyan, amelyik nem piacos fostómlő minőségű cucc, hanem kicsit táposabb. Személyes tapasztalataim alapján azt is ja-vaslom, hogy ne legyen rajta olyan gomb, amelyikkel az egész egység áram-ellátását ki lehet kapcsolni. Nem egyszerű fordult elő, hogy a heves adrena-lindus játék közben valamelyikünk rátpott arra a fránya jól ismert piros kap-csolóra. Az eredményt nem kell ecsetelnem, döbbsent arcok a leszunnyadó gépek és kikapcsoló monitorok előtt, majd lirtózatoss méretű káromkodás.

4: Étel és pénz, vagy pénz és étel, de a legjobb mindkettő. Pizzéria min-denhol van a világban, így valószínűsíthetően a LAN partytok környékén is akad majd pár.

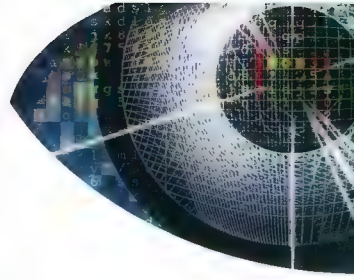
5: Csavarhúzó és minden olyan pótalkatrész, amire szükség lehet ismer-ve a géped gyengeségeit, ne adj isten, hibáit.

6: Kedvenc LAN-os billentyűzet, amelyen ugyanolyan kényelmes a já-ték, mint az otthoni, csupán ezt kettőtörheted, ha éppen úgy van kedved. Ugyanez igaz az egérre is.

7: Nyers DVD és CD, sok. (Amennyiben nincs legalább kétszer akkora me-rievimez-kapacitásod, mint a többieknek.)

Leírhatatlan az az érzés, mikor a szobában/teremben/házban mindenki azon serteptél, hogy minél hamarabb működőképes hálózat álljon össze, ahol előbb-utóbb elkezdődik a monstre játék. Kábelhegyek, izdadt tenyerek min-denféle, kényelmes zugok, monitoroktól kartonlapok (monitor cheat ellen :)), minden, ami kell. Évek óta az egyik legjobb dolog, ami a számítógépekkel történhetett, az a TFT monitor volt. Kicsi, helytakarékos, a kis helyen szerve-zett LAN-ok létszáma gyakorlatilag duplázható, ha mindenkinek TFT monito-ra van. Tudom, hogy itthon még nem annyira elterjedt, de idén már egyre több felhasználó dönt majd úgy, hogy alacsony frissítéssel rendelkező, kife-jezett játékosok számára készült TFT monitor vegyen. Felejtsdtek el a 20-25 ms, vagy annál is magasabb szürke – szürke frissítési monitorokat, csak is 16 ms-os vagy a napokban megjelent 12 ms-os monitorokat válasszátok. Hamarosan folytatjuk.

==Flatline==



NOD32

antivirus system

csak egyetlen antivírus lehet a
leggyorsabb!

Keresési sebesség futtatható fájlokban



kedvezményesen megvásárolhatod*

bruttó **4063** Ft/éves áron

* 3 évre vásárolt kedvezményes licenc esetén, érvényes diákigazolvánnyal. A 3 éves teljes ár bruttó 12188 Ft.

Győződj meg róla te is!

A telepítőt az újság mellékletén is megtalálod.

web: **WWW.NOD32.HU**

telefon: **(1) 346 7052**

MOZI

A legelő hősei

Eredeti cím: Home on the Range **Forgalmazó:** InterCom
Mozibemutató: 2004. július 29.



A Zsebkendőnyi Mennyország névre keresztelt tanyát elérvezik, amennyiben a gazdasszony nem kerít sürgősen 750 dollárt. Mivel erre semmilyen kilátás nincs, három tehén – Terka, Priscilla és Reményke – útra kel, hogy elkapják a vadnyugat legrettegettebb bűnözőjét, Gírriyó Daltont. Ha tervük sikerrel jár, a vérdíj bőségesen elég lesz ahhoz, hogy otthonuk megmaradjon.

Az utóbbi időben bukást bukásra halmozó Walt Disney stúdió szomorú döntésének eredményeként pályafutásának utolsó kékkel rajzolt animációs filmjét készítette el: a későbbiekben csak és kizárólag számítógépes megoldásokat használnak. A legelő hősei sajnos nem méltó lezárása a stúdió legendás pályafutásának, mely a Hófehérke és a hét törpével vette kezdetét. Az alkotás ugyan hemzseg a jobbnáljobb ötlettel, kifigurázva a klasszikus westernfilmeket, ám a poénradat nem képes kiltartani a befejezésig.

★★★★★

Egy makulátlan elme örök ragyogása

Eredeti cím: Eternal Sunshine of the Spotless Mind
Forgalmazó: SPI **Mozibemutató:** 2004. augusztus 26.



Ha a forgatókönyvíró nem más, mint Charlie Kaufman, egyvalamiben biztosak lehetünk: olyan filmekben lehet részünk, melyhez foghatót korábban nem láttunk. A John Malkovich-menet és az Adaptáció kiáltja ezúttal a videoklipes múlttal rendelkező Michel Gondry tolmácsolásában egy bizarr romantikus történetet mesél el.

Joel (Jim Carrey) egy újabb „utolsó” veszekedés után szerelme kibékülni barátjánővel, ám ezúttal nincs visszaút: megdöbberve veszi észre, hogy Clementine (Kate Winslet) teljesen kiküldte őt az emlékezetéből. Csalódottságában felveszi a kapcsolatot Dr. Howard Mierzwiakkal (Tom Wilkinson), és ugyanezt a beavatkozást kéri. A memóriatörés folyamán azonban Joelben folyamatosan tömkek elő az egykori közös élmények, és rá kell jönnie, hogy ő és Clementine még mindig szeretik egymást. Gondry, zseniális, ám egyúttal felettébb bizarr mozija bátran ajánlható bárkinek, aki a Truman Show-ban és Ember a Holdonban megismert „komoly” Jim Carrey-t szeretné viszontlátni.

★★★★★

DVD

Titokzatos folyó

Eredeti cím: Mystic River **Forgalmazó:** Warner Home Video
Lakossági DVD-megjelenés: 2004. július 20.



A három gyerekkori jó barátot, Jimmyt (Sean Penn), Dave-t (Tim Robbins) és Seant (Kevin Bacon) hozszű évtizedek múltán hozza újra össze a sors. A bűnöző múltját hátrahagyó Jimmy lányát brutális módon meggyilkolják, az ügy felgöngyölítésével pedig Seant bízzák meg. A bosszúra éhes apa a rendőrök télenessége miatt saját emberével is nyomoztat, míg nem a szálak Dave-hez vezetnek. Hármójuk beszélgetései során régi és elhallgatott sebek tömkek újra felszínre. A korábban Piszkos Harryként az egész világ számára ismertté vált Clint Eastwood életműve egyik legkiválóbb darabját készíthette el: a Titokzatos folyó rendkívül érett és lassú folyású dráma, mely elsősorban nem a bűnügy felgöngyölítésére, hanem a szereplők jellemére fókuszál lehetőséget biztosítva ezzel színészeinek, hogy zseniális – Oscar-díjjal jutalmazott – alakításokkal kápráztassanak el.

★★★★★



Annak ellenére, hogy a tavalyi év egyik legjobb kritikailag fogadtatásban részesült művéről van szó, a DVD meglepészik annyival, hogy a filmet tökéletes minőségben tárja elénk: az egyedüli extra egy tízperces, nagyon felszínis dokumentumfilm.

★★★★★

Freddy Vs. Jason

Eredeti cím: Freddy Vs. Jason
Forgalmazó: Warner Home Video
Lakossági DVD-megjelenés: 2004. augusztus 3.



Freddy Krueger eleddig összesen 7 alkalommal tűnt fel a vásznon a Rémálom az Elm utcában-filmekben, míg „kollégája”, Jason Voorhees a tíz részt számláló Péntek 13.-sorozattal örvendeztet meg a rajongóit. Elérkezett hát az idő, hogy a két gyilkológép visszatérjen, és az Elm utcában együtt mészároljon – elsősorban bombázó tinédzser csajokat és egymást.

Ronny Yu direktor sikerrel élesztette fel az egyre laposabb Gyerektékés-sorozatot a Chucky menyasszonyával, így a Freddy Vs. Jason vászonra viteléhez keresve sem találhattak volna jobb személyt. A rendező tömteletlen mennyiségű vérről és szokatlanul sok humorról tiszteleg a két sorozat előtt, miközben persze ki is figurázza azokat. Szériaszámra készülő társával ellentétben filmje pont azért működik olyan nagyszerűen, mert egyáltalán nem veszi magát komolyan – így a Freddy Vs. Jason leváltva az eddigi kedvenceket könnyen válhat a házbúlik utáni józanodás új favoritjává.

★★★★★



A kép éles, a hang dübörög, és még extrák is vannak: audiokommentár, törölt jelenetek (közti alternatív befejezés!), sajtókonferencia, mo-zielőzetes és videoklip.

★★★★★



Bernard Cornwell:
Szorul a hurok
Alexandra Könyvkiadó (2004)

Hét nap az élet. Leg-alábbis annak a haláláért, akinek kiliátástalannak tűnő ügyét egy nemesi származású, ám önhibáján kívül elszegényedett katonatisztre bízják. Ha az ellátás édesanyja nem a királynő varrónője lenne, jó eséllyel senki nem foglalkozna az egészessel. Így azonban...

Sandman, az egykori katonatiszt elkezd a nyomozást, ám időközben kénytelen rájönni, hogy nem az igazság kiderítését, hanem az ítélet megértesítését várják tőle. Túlfajlett igazságérzete azonban nem engedi, hogy behódoljon a pénzért bármire hajlandó hatalom és a nyilvános esküszöket borzongva váró tömeg egyre erősödő nyomásának.



Stephen Kenson:
Keresztutak
Beholder Könyvkiadó (2004)

Ciki, amikor egy utcai mágus egyszerre kerül összeütközésbe a megatérasságokkal, a jakuzával és egy erős eszellemmel. De persze, ha olyan kaliberű fickóról van szó, mint a Jóképű Karom, nyugodtan hátradőlhetünk, hiszen nincs okunk az aggodalomra. Vagy mégis?

Stephen Kenson második regénye éreztetően jobban sikerült, mint az első (Technobábel). Mondjuk, könnyített a helyzetén, hogy nem egy teljesen új szereplőt kellett kitalálnia és beillesztetnie a Shadowrun világának árnyai közé, hanem a Jak Kake névvel fémjelzett Sárkányszív trilógiából ismerős Jóképű mágus, Karom életét próbálja bemutatni - ahogy ő ezt elképzei.



Jon Courtenay Grimwood:
Lucifer sárkánya
Ülpius-ház Könyvkiadó (2004)

William Gibson a Neuromancia lefektette egy új műfaj, a cyberpunk alapjait, és bizony rögtön az elején nagyon magasra is tette a mércét. Az általa kitalált világ (Földünk nem is olyan távoli jövője) megáll a saját lábán. Ami sajnos Grimwood regényéről nem mondható el.

Függetlenül attól, hogy a "Lucifer sárkánya" beleillik a nagy előd által elképzelt világba, mégis önálló világot teremt, amelynek egyensúlyát sajátos módon maga a szerző borítja fel azzal, hogy az elkerülhetetlenül szükséges pusztulás helyett happy end-szerűen zárja le az eseményeket. Hibba, így is tönkre lehet tenni egy jól induló történetet.



Jake Needham:
A Nagy Mangó
Ágave Könyvek (2004)

New York (Nagy Aima) - Los Angeles (Nagy Nance) - Bangkok (Nagy Mangó). Needham nem mindennapi regénye ez utóbbira vezeti el olvasót, ahol 1975-ben, egy félresikerült CIA-akciónak köszönhetően nyoma veszett tűnő pénznek (a Vietnami Nemzeti Bank teljes valutakészletének). Húsz évvel később a pénz felbukkan Bangkokban. É s persze többen keresni kezdik.

Jó tudni, hogy napjainkban is születnek olyan regények, amelyek képesek új színt vinni a krimi műfajába úgy, hogy közben hűek maradnak a nagy elődök hagyományaihoz. Érdekes, hogy sokszor ezek a regények jobban megragadják a XXI. század emberének életérzését, mint bármely más.



Jesse Leon McCann:
Shrek 2
Szukits Könyvkiadó (2004)

Hát kérem, manapság már az orká életse sem könnyű. Főleg, miután nőülvételre adták a fejüket, ahogy azt Shrek is tette. Csórol már akkor érezte, hogy baj lesz, amikor megérkezett hozzájuk Fiona, az ifjú feleség szüleinek meghívója Túl az Óperenciánba.

Shrek nem is akar elindulni, de hát mit tehet, amikor ifjú felesége annyira szeretne menni, annyira szeretné végre bemutatni szíve választottját szüleinek, Túl az Óperencián királyának és királynőjének. Megadja magát, és megy. És megpróbálja ép ésszel túlélni az egészet.

Még jó, hogy velük tart Szamár, így garantált, hogy - függetlenül a kialakult kényelmetlen helyzetűről - senki sem fog unatkozni.



Stephen King:
Titkos ablak, titkos kert
Európa Könyvkiadó (2004)

A kötetben két kisregény olvasható: A langolierék és a Titkos ablak, titkos kert. Én ez utóbbról szeretnék pár szót szólni. Nem a történetről, hiszen azt valószínűleg sokan ismerik (mostanában ment a moziban). Sokkal inkább a címről.

Ez King saját elmondása szerint nagyon jó metaforája annak, amit a fantáziaregények írói nap, mint nap művelnek: hétköznapi történeteiket egy csaknem elfeledett ablakon keresztül, teljesen új szemszögből mutatják be, így a szokványos dolgokat különlegessé formálják.

Ha King olyasmit lát saját ablakain átnézve, amiről ezek a történetek szólnak, csodálom, hogy nem csavarodik be.



Magic the Gathering - Színek Háborúja

Sikerült! Végre megfektettük valamivel Hunort, most már ő is a kis laposkák büvöletében él. Ráadásul pont jókor, jó helyen, hiszen így egyből létezőségünk nyílt egy jó ki színke háborújára. Nem, ez nem új hollywoodi kasszasiker, nem is fantasy könyv címe, ez a Magic különleges, öt fővel játszható változata. A lényeg: minden játékos csak az általa egyedülalként választott színű lapokkal játszik, azaz még a paklikészítés előtt meg kell egyezni, ki melyik színnel szeretne lenni. A játékosok a kártya hátoldalán látható sorrendben ülnek egymás mellett az optimális esetben kör alakú asztalnál (fehér-kék-fekete-vörös-zöld). Minden játékosnak a két szomszédja a szövetségese, a két átellenben ülő pedig az ellensége; ez az ellentét-kapcsolat viszony a Magic szellemiségét is jelképezi. Innentől egyszerű a képlet: az nyer, akinek egy ellensége sem marad. Lényegül támadni csak az ellenfelet lehet, varázsolni viszont akár a szövetségese is szabad. A játéksílvány érdekessége, hogy bár két szövetségeseünk van, ők egymásnak ellenségek... Jöhet az intrika.



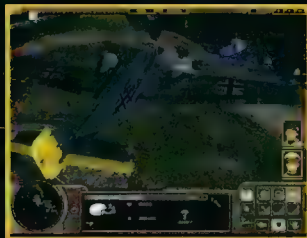


Német hadjárat

1. Lengyel Reptér

Elsődleges feladat: A reptér elfoglalása • **Opcionális feladat:** A földön lévő összes lengyel repülőgépet megsemmisítése • **Rejtett feladat:** Találd meg a titkos hadianyag-lerakatot a pálya szélén lévő kis szigeten.

A teherautókat nyugodtan hagyjuk hátra, nem lesz rájuk szükségünk. A gyalogosokkal támadjuk meg a lengyeleket, de ügyeljünk arra, hogy ne szenvedjünk veszteségeket. A tankelhárító útegeket foglaljuk el, azokkal támadjuk meg lehetőleg a lengyel harcokocsikat, ebben a küldetésben nem lesz lehetőségünk kijavítani a sérüléseket, így kimélni kell a páncélosokat. Nyomuljunk előre a reptér felé szép óvatosan, majd amikor odaértünk, küldjünk egy felderítőgépet a kifutópályák fölé. Két vadászgép is készen áll a felszá-



lásra, ezeket bombázzuk le, mielőtt észbe kapnak. Innen kezdve már nem lehet gond, csak arra vigyázzunk, hogy ne legyenek veszteségeink. Tipp: az elfoglalt ágyúkhöz rendeljünk oda a felcsereket, így könnyen juthatnak tapasztalati ponthoz.

2. Lengyel Vasútállomás

Elsődleges feladat: A vasútállomás elfoglalása • **Opcionális feladat:** Nincs • **Rejtett feladat:** A lezuhant felderítőgép pilótájának megmentése

Intézzük el a várost védő erőket, majd nyugatról kerüljük meg a települést. Az ellenállás meglehetősen gyenge lesz erre felé, de azért nem árt az óvatosság. A falu mellett lévő tóba német felderítőgép zuhan, ennek a pilótáját kell kimentenünk. Csak olyan egység tudja kihozni, akinek a felszerelése között gumicsónak található. Nyugatról támadjuk meg a várost,

de közelítünk fel a lengyel támadásra. Harckocsikból és gyalogságból álló erők támadnak meg bennünket, de a jól pozícionált páncélosokkal feltartóztatjuk a rohamot. Ezután egyszerű lesz a dolgunk, csak meg kell tisztítanunk az állomás környékét az ellenséges erőtől.

3. Varsó ostroma

Elsődleges feladat: A Varsó védelmét irányító tiszt foglyul ejtése • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 Panzer II, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 1 páncéltörő-puskás, 1 javító, 1 löszerkocsi, érdemes az egységeinknek látszóvetet venni.

Számítsunk arra, hogy a lengyelek elkecsereedettten védik a fővárost, és minden házárt külön meg kell küzdenünk. Az ellenség által elfoglalt házakba küldjünk géppuskásokat, azok gyorsan kipucolják. Na-





gyon jók a 75 milliméteres lengyel tüzérségi ágyúk, foglaljunk el belőlük minél többet. Két hadianyag-raktárt is elfoglalhatunk a városban, ezek automatikusan javítják a sérüléseinket, és feltöltik a lőszerkészletünket, ha a közelben vagyunk. A főhadiszállás pincéjének az ajtaja zárva, a kinyitásához meg kell keresnünk a kulcsot. Ezt a város másik végében találjuk meg egy részeg lengyelnél. Már csak vissza kell vinnünk a kulcsot a lengyelnek főhadiszállásához.

4. Barlóvágás hadművelet

Elsődleges feladat: A francia bunkerek semlegesítése. Az elakadt műszaki alakulat megsegítése. Csatlakozás Rommel főerejéhez. A francia tüzérség kiiktatása. • **Opcionális feladat:** A folyó túloldalán lévő csapatok feletti parancsnokság átvétele. • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 Panzer III, 1 Bison önjáró löveg, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látsóvetet venni



Nyugatról az úton francia felmentő sereg érkezik, koncentrálnunk a páncélosokra, a gyalogság ügyis gyorsan elvázik. Nyomuljunk szép óvatosan előre, majd intézzük el az első védelmi vonalat (az út melletti gerincen francia tüzérség rejtőzködik). A bunkereknek ne menjünk a közelébe, túlságosan erősek. Használjuk inkább a Bison önjáró löveget, annak nagyobb a lötváltsága. Egyelőre ne csatlakozzunk Rommelhez, inkább mentjük meg a keleten rekedt műszaki alakulatot. Amint a közelükbe érünk, megindul a francia támadás, nem árt, ha sietünk. Ezután a hídephő osztag automatikusan megindul a tábor felé, nekünk kell biztosítanunk az útjukat. Igyekezzünk eldöntük maradni, legalább két teherautónak épségben kell maradnia. A táborban újabb feladatot kapunk a főparancsnoktól, gumicsónakkal át kell kel-nünk a folyón, majd ott semlegesíteniünk kell a fran-

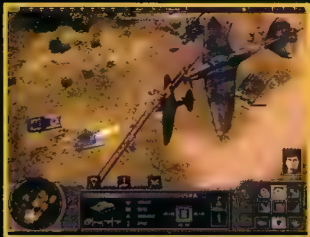
cia ágyúkat. A túloldalon vár ugyan három friss német egység, de velük inkább evezünk vissza, és használjuk a saját, tapasztalt egységeket. A veterán katonákkal nem lesz nehéz elintézni a francia tüzérséket, ez a küldetés vége.

5. Matilda hadművelet

Elsődleges feladat: A konvoj biztosítása. Az összes brit Matilda megsemmisítése. A szélmalomnál gyülekező ellenség megsemmisítése. • **Opcionális feladat:** A Flak 88-asok feletti parancsnokság átvétele. **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 Panzer III, 2 Bison önjáró löveg, 2 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 1 mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látsóvetet venni



Első feladatunk a terep biztosítása, ehhez el kell foglalnunk a franciák által ellenőrzött tanyát. A mesterlövész már messziről le tudja szedni a tüzérséket, de lesz ott néhány aknavető, sőt a házakba is befészkeltek magukat a franciák. A tisztogatás után megindul a 100 főből álló konvoj, a feladat az, hogy legalább 75 érje el a kijelölt területet. A brit Matildák keletre támadnak, az első hullámot segítség nélkül kell visszavernünk. Vigyük előre a harcokcsikát, ezeknek kell feltartóztatni az ellenséges páncélosokat. A háttérből a két Bison viszonylag könnyedén leszedi a Matildákat, csak koncentrálnunk kell a tüzérről, és harc közben javítani a sérüléseket. Az első hullám szétvétele után megérkezik az erősítés három Flak 88-as légvédelmi üteg képében. Szedjük ki a kezelő-személyzetét, majd ültessük a helyükbe a mi embereinket, nekik fontosabb a páncélosok kilövése után járó tapasztalati pont. A Matildák is koncentrálni fogják a tüzet az ágyúkra, de ha a felrobbanás előtt kiugranak az ágyúk mellől, akkor nem fogják befajzani a munkát. Új célpont után néznek (később aztán feljavíthatjuk



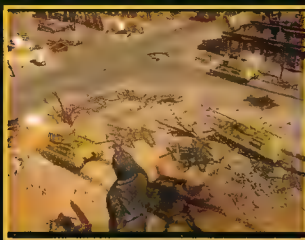
az ágyút). Négy hullámot kell szétvernünk egymás után. A Matildák után újabb feladatot kapunk: szét kell vernünk a szélmalomnál gyülekező ellenséges erőket. A főszerepet itt is kapják a légvédelmi ágyúk, elég, ha a közelbe csalogatjuk az ellenfelet, a többi elintézi őket. A küldetés akkor ér véget, ha végeztünk az összes szövetséges egységgel a malom körül.

6. Kréta megszállása

Elsődleges feladat: A tábor védő hat légvédelmi üteg kiiktatása. • **Rejtett feladat:** A radarállomás elfoglalása.

Az ejtőernyős osztag parancsnokaként el kell hallgatatlannak a brit légvédelmi ütegeket. A közel házakban ellenfél fészkelte be magát, ide az aknavetősek segítése kell. Nyugtara a keresztútnál erőrlést kapunk az őcsékn személyében. A hegyen lesz a titkos radar-állomás, ezt érdemes elfoglalni. Módszeresen tisztítsuk meg a bázis környékét, de egyelőre ne menjünk még be, nagy a túlér. A mesterlövész szedje le az





őrtoronyban vigyázó őrszemeket és a légvédelmi ágyúk kezelőszemélyzetét. Ez azonban nem elegendő, fel is kell robbantanunk az ütegeket (az ejtőernyősöknél van robbanóanyag és kézigirányú). Az utolsó üteg felrobbanása után megérkezik az erősítés, és megindul a végső támadás. Lehetőség szerint segítsük a támadókat, főként a harcokcsikra érdemes odafigyelni.

7. A Szovjetunió lerohanása

Elsődleges feladat: Elfoglalni az északi üzemanyagraktárt. Észrevétlenül bejutni a kastély rádióadója-hoz. **Elfoglalni a kastélyt.** • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** A csillék segítségével átjutni a folyón. Elfoglalni a vonatot. • **Csapatösszeállítás:** 2 Panzer IVD, 3 Bison önjármű löveg, 3 felcser, 2 nehézpáncélos, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4



géppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 3 mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látszóvet és legalább egy aknakereső műszert venni.

A német páncélosok egyéltelműen jobbak, használjuk ezt ki. Nyomuljunk előre a felvonóig, majd foglajjuk el a

Amerinyben gondoljuk, átküldhetünk a túloldalra néhány gyalogost, de páncélostámogatás nélkül nincs esélyük az orosz tankokkal szemben. Nyomuljunk inkább előre a vasútállomás felé. Ütközben kiterjedt aknamezőbe botlunk, de a műszerek köszönhetően gyorsan semlegesíteni tudjuk. Foglajjuk el a vasútállomást, majd pakoljuk tele a vonatot gyalogosokkal. Az oroszok nem lőnek a vonatra, így baj nélkül átjuthatunk. A másik oldalon keressük meg a tüzérség és a páncélosok kezelőszemélyzetét, majd végzőnk velük, mielőtt elmérik a járműveiket. Foglajjuk el az orosz nehéztüzérséget, majd azokkal semmisítjük meg a híd köré rendelt orosz védelmet. A hídon átkelve vonulunk északra (újabb aknamező), de egyelőre ne kerüljünk át a folyón. Foglajjuk el az üzemanyagraktárt, majd állítsuk meg az orosz parancsnok gépkocsiját. Kellünk át az északi hídon, majd a tartalék szétvétele után vegyük körbe a kastélyt. Tisztítsuk meg a bejáratot, majd hajtsunk a kocsival a várudvarra. A rádió ellenlétséje után már csak a kastély elfoglalása maradt hátra.

8. A T-34-es

Elsődleges feladat: Ellopni az oroszok új fegyvert, a T-34-es páncélosát. • **Opcionális feladat:** Észrevétlenül eljutni a harcokcsikhoz. • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 Panzer IVD, 4 Bison önjármű löveg, 3 felcser, 2 nehézpáncélos, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4



mesterlövész, 1 javító, 1 lőszerkocsi, érdemes az egységeinknek látszóvet és legalább egy aknakereső műszert venni. A T-34-es harcokcsi az északi faluban lesz, oda kell eljutnunk észrevétlenül. Az erdő tele van oroszokkal, rengeteg harcokcsi és tüzérségi ágyú lapul a fák között. Óvatosan törjünk előre, a hasonló mesterlövészek egészen közel tudnak létközni a fedezékben lévő ágyúkhöz. Nyomuljunk északra, majd próbáljunk meg minél több üteget elfoglalni, és az oroszok ellen fordítani. Nagyon vigyázzunk, egy KV-2-es orosz nehézpáncélos is a térségben van, annak nem ellenfél a Pz IV-es tank. A faluba ne menjünk be, inkább kerüljük meg a települést nyugatról. Elég, ha csak a harcokcsi legénysége megy, ezen a kerülő úton nincs ellenfél. Lopjuk el a tankot, majd készüljünk

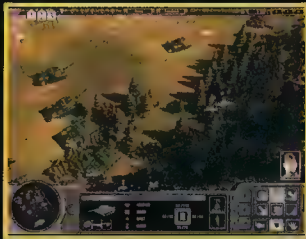


fel az orosz ellentámadásra. Nyugat felől rengeteg gyalogos érkezik, közöttük igen veszélyes aknavetősekkel. A mesterlövészek készüljenek fel, ők már messziről megtelepedhetnek az ellenséget. Közben a T-34-es lerobban, de a német szerelő kocsi nem tudja kijavítani a hibát. A keleti úton lerobban egy orosz szervizautó, ide kell eljuttatnunk a mi javító kocsinkat. „Gyógyítsuk” meg a T-34-est, majd kísérjük vissza a vasútállomásra.

9. A jól megérdemelt pihenés

Elsődleges feladat: A szerb partizánvezér elfogása. • **Opcionális feladat:** Az összes partizán likvidálása. • **Rejtett feladat:** nincs

Még a szabadság alatt sem lehet békésen pihenni, a hegyekben bujkáló szerb partizánok elleni hajtóvadászati vezetője leszünk. Egy horvát civil állítólag tudja, hol bujkálnak a partizánok, oda is vezet minket. Persze kiderül, hogy csapda, és ő a Farkas, a keresett partizánvezér. Nincs más dolgunk, mint követni a flakot, és eközben szépen intélni az összes leseb álló társát. A küldetés csak azért nehéz, mert nincs utánpótlásunk, sőt még csak felcserünk sem. Harc előtt mindig vágjuk magunkat hasra, és koncentráljuk a tüzet egyetlen csoportra. A fénnyeg, az hogy mindenki egyformán sebeződjön, hiszen így a tüzérő állandó marad. A hegyekben az egyik házban is bujkálnak fegyveresek, oda a



géppisztolyosokat érdemes beküldeni. A küldetés akkor ér véget, amikor sikerül leszednünk az összes partizánt, és sarokba szorítottuk a Farkast.

10. Hétvenhárom lőszer

Elsődleges feladat: Elfoglalni a vasútállomást, és megvédeni a vonatot. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 3 Panzer IVP2, 4 Bison önjármű löveg, 3 felcser, 2 nehézpáncélos, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4





ellen persze nincs esélyük, de megfelelő tűzérési támogatással könnyen megszorongathatják a „nagymacska”. A mesterlövészek kémlik ki a terepet, csak azután lendülünk támadásba a páncélosokkal. Két löszerraktár helyzetét látjuk a térképen, ezeket nem lesz nehéz megsemmisíteni, a harmadikat viszont meg kell keresnünk. A lelőtt pilóta annyi segítséget ad, hogy valahol a Sztálin szobor közelében lesz az utolsó raktár. Ez az egyetlen park a városban, nem lesz nehéz megtalálni. Nyomuljunk előre a parkba, majd semmisítsük meg az utolsó ellenlási gócot.



puskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 löszerkocsi, érdemes az egységeinknek látsóvet és legalább egy aknamező műszert venni

Időhöz vagyunk kötve, nem lazsálhatunk. Nyomulunk előre az állomáshoz, majd intézzük el az utunkba kerülő oroszokat. Az állomás körül lévő épületek tele vannak orosz egységekkel, érdemes gyorsan lerombolni őket az önjáró lövegekkel. Amennyiben lehetőségünk nyílik, foglaljuk el az állomás mellett álló nehézüteget, az sokat segíthet a következő támadásban. Foglaljuk el a váltó épületét, majd helyezzk el a páncélosainkat és a lövegeket a sínek mellett. Miután a vonat megérkezik, megindul a szovjet ellentámadás. Rengeteg gyalogos ösztönlik a mozdony irányába, mindenképpen állítsuk meg őket. A támadás során két tűzérési üteg is érkezik, ezek legyenek a legfontosabb célpontjaink. Ezután koncentrálljuk a tüzet a páncélosokra, és ne felejtjük el megjavítani a sérült járműveket. A roham megkezdése után keressünk egy gázlót a folyón, majd kellünk át a túloldalra. Az utolsó feladatunk a vasúti hid környékének megfoglalása az oroszoktól. Itt már nincs olyan erős ellenállás, de azért ne rohanjunk felderítés nélkül előre.



11. Szévasztopol ostroma

Elsődleges feladat: Felkutatni, és megsemmisíteni a városban található három löszerraktárt. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** Likvidálni a szovjet politikai tisztakat. A pályán bal szélén egy épületben rejtőznek, amely előtt 2 fekete autó parkol. • **Csapatösszeállítás:** 3 Panzer IVF2, 5 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 löszerkocsi, érdemes az egységeinknek látsóvet és legalább egy aknamező műszert venni

Készüljünk fel alaposan az utcai harcokra, itt szinte minden sikátorban orosz harckocsik lapulnak. A Tigris

12. Sztálingrád ostroma

Elsődleges feladat: Megsegíteni a szorongatott helyzetben lévő német alakulatokat. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 4 Panzer IVF2, 5 Bison önjáró löveg, 3 felcser, 2 nehézgéppuskás, 1 lövész, 1 géppisztolyos, 2 páncéltörő-puskás, 4 mesterlövész, 2 javító, 1 löszerkocsi, érdemes az egységeinknek látsóvet és legalább egy aknamező műszert venni

Itt is időre megy a móka, nem szabad sokat késlekednünk, különben az oroszok felőrlik a német védelmet, és elfoglalják a stratégiai fontos pozíciókat. Nyomulunk előre az iskolához, és útközben semlegesítsük az orosz erőket. Amennyiben lehetséges, észak-kelet felől érjünk oda, ott tudjuk a legnagyobb támogatást nyújtani. Ezután a vasúti pályaudvarhoz kell sietnünk, az oroszok ott is komoly erővel támadnak. A síneket elaknásították, ráadásul II-2-es vadász-bombázók is zavarják a felmentő csapatokat. Az utolsó helyszín a túloldalon lévő gyár, ez sem eshet az ellenség kezébe. Amennyiben gyorsak voltunk, simán megelőzhetjük a keletről támadó szovjet csapatokat, és még azelőtt megsemmisíthetjük őket, hogy halálhatnának az épületekbe.

Orosz hadjárat

1. Moszkva védelme

Elsődleges feladat: Megállítani a német felderítőket, és felszabadítani az orosz falut. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs

A páncélosokkal nyomulunk észak felé, majd foglaljuk el a két ellenőrző pontot. A faluban hemzsegek a németek. Főként a tűzérőség veszélyes, ha ezeket sikerül semlegesítenünk, akkor nyert ügyünk van. A küldetés akkor ér véget, ha az összes német katonát elintéztük a házak között.



2. A felperzselt föld taktika

Elsődleges feladat: Megállítani a német felderítőket, és felszabadítani az orosz falut. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 4 BT 7M páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 1 javító, 1 löszerkocsi

A küldetés nagyon nehéz, főként azért, mert a páncélosaink még meglehetősen tapasztalatlanok. A németek két irányból támadnak, északról és keletről. Osszuk szét a csapatunkat, a négy BT7M tartsa a keleti frontot a szervizkocsival és az utánpótlásként érkező ejtőernyősökkel. A T-34-est vezényeljük északra, a finomított bejáratához, a géppuskások és a felcserek szintén jöjjenek ide. Az ellenség lökenti a gyalogosokra és a könnyű páncélosokra támaszkodik. Igyekezzünk elkerülni a harcot, nekik a tartálykocsik kelljenek. Okosan használjuk fel a zuhánóbombázókat, csak olyan célpontokra tüzeljünk, amelyek áll, akkor biztos a találat.



látat. Amennyiben akad egy kis időnk, javítsuk meg az északon harcoló ejtőernyős páncélosait is, így tovább tudják feltartóztatni a németeket. A küldetés akkor ér véget, amikor 30. üzemanyag feltöltött tartálykocsi biztonságban elhagyja a területet.

3. Sztálingrád

Elsődleges feladat: Elfoglalni a stratégiai fontos területeket. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 3 T-34-es páncélos, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 1 javító, 1 löszerkocsi, 2 mesterlövész távcsővel

A küldetés Sztálingrád visszafoglalásáról szól: ki kell söpörnünk a német csapatokat a városból. Az első két helyszínen lesznek segítők, okosan támogatva őket veszteségek nélkül eljuthatunk a



városközpontig. A házak között rengeteg gyalogos rejtőzködik, őket a mesterlövészekkel lehet hatékonyan semlegesíteni. A Sztálin szobornál gyülekező németek jelentős erőt képviselnek, óvatosan közelítsük meg őket. Az utolsó német páncélos felrobbanása után véget ér a küldetés.

4. Kurasz

Elsődleges feladat: Feltartóztatni addig a németeket, míg az aknamező el nem készül. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 3 T-34-es páncélos, 1 felderítő, 1 géppisztolyos, 2 javító, 1 löszerkocsi, 2 mesterlövész távsóval



A falu előtt lévő védelmi vonalnak ki kell tartania, míg az utászok nem végeznek a harcokcsillenes aknák telepítésével. Az első német roham keletről jön, összpontosítsuk oda a harcokcsillakat és a mesterlövészeket. A támadás visszaverése után csoportosítsuk át az erőket a nyugati szárnyra, ott jönnek a fritzek legközelebb, ezúttal több hullámban. Az utolsó kísérelt középen lesz, itt a kis hídron akarnak átjönni, ezt viszonylag könnyű lesz megakadályozni. Az idő lejártá előtt fél parcella vonuljunk vissza északra, a tábor köré, itt kell megállítanunk a német páncélosokat. Időközben megérkezik az erősítés, de a saját erővel is megoldhatjuk a feladatot (inkább a mi egységeink kapják a

tapasztalati pontot). Az aknamezőnek köszönhetően a Tigrisek láncfalpa leválk, mozgásképtelenné válnak. Legyünk óvatosak, a szervizkocsijuk folyamatosan javítja a páncélosokat, így azok hamarosan újra mozgásképesek lesznek. Bombázzuk le a javítókocsit, majd egyenként végzünk a páncélosokkal. Az utolsó páncélos felrobbanása után miénk a győzelem.

5. Hiszen maga nő

Elsődleges feladat: Megtalálni a szovjet kémnőt, majd elfoglalni a német főhadiszállást. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** Találd meg a kémnőt a pálya bal szélén található villában. • **Csapatösszeállítás:** 3 T-34-es páncélos, 1 felderítő, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 1 löszerkocsi, 3 mesterlövész távsóval



Budapest ostroma kemény dió, a németek alaposan beásták magukat. Az utcákon Tigrisek portyáznak, csak megfelelő körültekintéssel szabad előrenyomulnunk. A német tűzérőg személyzetétől jól ki, szükségünk lesz még az ágyúkra. A házakban bujkáló lövészek ellen használjunk géppisztolyosokat, azok ellen nincs esélyük. A kémnőt északon találjuk meg, de ő újabb feladatot bíz ránk. Meg kell találnunk a német főhadiszállást a budai hegyekben, ott őrzik a német csodafegyver tervdokumentációját. Északon a németek elkecsereget gyalogrohamot indítanak, a léngszórók és a gránátokat dobáló lövészek komoly veszélyt jelenthetnek a páncélosokra nézve. A zsákmányolt két tűzérőgű löveg azonban alaposan megtizedeli az előrenyomuló náci csapatokat, ne hagyjuk ki ezt a lehetőséget. Az erőltetésként érkező elvárásokat akár hátra is hagyhatjuk. A villa mellett lévő táborot könnyedén elfoglalhatjuk, nem őrzik túl erősen. A főhadiszállást egy Sturmiger őrzi, ezt érdemes már a leve-



gőből leszedni, rendkívül veszélyes ellenfél. A küldetés akkor ér véget, ha az egységeink behatolnak a villa udvarára (menjünk páncélosa, a környező házak egyikében mesterlövész rejtőzködik).

6. Konrad hadművelet

Elsődleges feladat: Megtartani a magyar falut, csatlakozni a főerőkhöz, visszaverni a német elfoglalást. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 4 ISU 152-es löveg, 1 felderítő, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 1 löszerkocsi, 3 mesterlövész távsóval



A német csapatok a falu visszafoglalására törekednek, akadályozzuk meg őket ebben. A cél a templom megtartása, ide koncentrálnak az erőket. A fritzek két hullámban támadnak északkeletről és északnyugatról. Nincsenek sokan, nem okozhat gondot visszaverni a támadásukat. A következő feladat a parancsnokság felkeresése lesz, de ide elegendő egyetlen jármű, a többiek mehetnek egyből a frontra. Az első két védelmi állás mögé állítsunk be két-két ISU 152-eset, majd amikor át-



vettük a parancsnokságot a többi orosz egység felé, a homokzsákok elé menjen egy-egy ISU nehézpáncélos. Az utánpótlást vigyük a legfelső védelmi vonalhoz, itt lesz a legközelebb a támadás, de azért fel kell erre is készülnünk. Természetesen legyen mindenhol javító- és löszerkocsi. Ez utóbbi nagyon fontos, mert a Katysák és az ISU-k nagyon gyorsan kifogyhatnak a löszerből, és ropant kellémetlen, amikor harc közben fogy el a munició. Hamarosan megindul a német ellentámadás, de ha ügyesen szerveztük meg a védelmet, nem érhet nagyobb meglepetés. A nehézpáncélosok képesek addig feltartani a Tigriseket,



míg az ISU-k a háttérből szétszedik azokat. Egyedül a német rakétás járművek okozhatnak meleg pillanatokat, ezeket érdemes már a csata elején zuhanóbombázókkal megsemmisíteni (persze csak akkor, ha épp nem mozog). A támadások szünetelben javítsuk ki a sérüléseket, és töltsük fel a lőszerkészletet. Néhány hiábavaló próbálkozás után a németek feladják, ekkor indulhat az elentámadás. A küldetés akkor ér véget, amikor elfoglaljuk a térségben található német tábort.

7. Titkos fegyverek

Elsődleges feladat: A tábor területén lévő hat stratégiai pont elfoglalása. A generátor felrobbantása. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 4 ISU 152-es löveg, 1 felcaer, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel



A német csodafegyvert ebben a gyárban fejlesztik, mindenképpen az ellenőrzésünk alá kell vonni. A náciak alaposan felkészültek a tábor védelmére, a legjobb erők teljesítenek itt szolgálatot. A taktika nagyon egyszerű: előre küldjük a nehézpáncélost, miközben a hátsó sorból az ISU-k szétsejtik a védelmet. A mesterlövészek dolga lesz a gyalogosok likvidálása. Egyedül a lőszer okozhat

gondot, ezért kell két lőszerutánpótló kocsit. Amennyiben kiürülnének, vigyük őket a hadianyagtábor mellé, szép lassan feltöltődnek. A hatodik ellenőrző pont lerohanása után már csak a tábor északi részén lévő generátortárat kell lerombolnunk a küldetés teljesítéséhez.

8. Berlin ostroma

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német csapatokat. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 1 IS-II-es nehézpáncélos, 4 ISU 152-es löveg, 1 felcaer, 1 géppisztolyos aknakeresővel, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlövész távcsővel

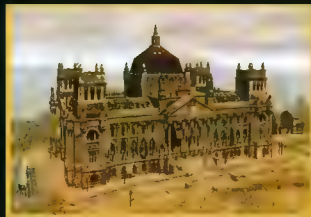
Berlin ostroma már gyerekjáték, a szovjet főparancsnokság két oldalról is támadást indított. Az épen maradt házakban szinte kivétel nélkül lőszeresek bujkálnak, messziről lövjük szét őket. A küldetés célja, hogy átjussunk az északi hídon, majd



ott szétverjük az utolsó német védővonalát. Vigyázzunk, mert itt igen kemény páncélosok (Kürálytigris) várnak ránk, csak megfelelő felkészülés után vágjunk neki a feladatnak. Amennyiben maradt még zuhanóbombázóink, akkor azt itt érdemes bevetni.

9. A Reichstag

Elsődleges feladat: A német csapatok megsemmisítése. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs



Kezdés után ne avatkozzunk bele a harcokba, inkább foglalkozunk el a nyugaton lévő hadianyagraktárral. Ne rohanjunk oda egyenesen, előtte rendeljünk el tűzérési zárlótűzet a tábor védő német csapatokra. A németek északra is bepróbálkoznak, de a tűzéréssel szem-

ben nincs esélyük. A Reichstag előtt rengeteg német katona vár, parancsoljuk meg a bombázóknak, hogy intézzék el őket. Nyomuljunk előre a mesterlövészekkel, és dolgozzunk össze az erősstéssel. Kis idő múlva a németek kapitulálnak, és miénk a végső győzelem.

Szövetséges hadjárat

1. Az első szövetséges katona Normandiában

Elsődleges feladat: Elfoglalni mindkét hidat. Megsemmisíteni a német páncélosokat. • **Opionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs



Az angol ejtőernyősöknek két fontos hidat kell elfoglalniuk a partaszállítás hajnalán. Az őrség itt meglehetősen gyenge, gyorsan végezhetünk. A lövések zajára azonban két páncélos is megjelenik, ezeket a különlegesen kiképzett páncéltörő egységeinkkel tehetjük ártalmatlanná. A páncélosok nem jöhetnek át a hídon, különben elvesztjük a küldetést. A sérült tankot ne engedjük meglogni, még a végén erősítést hoz. A második hídon nincsenek páncélosok, de gyalogos katona annál több. Az utolsó német eleste után vége a küldetésnek.

2. Az első felszabadított francia falú

Elsődleges feladat: Semlegesíteni a parti ütegeket és elfoglalni a kisvárost. • **Opionális feladat:** Megakadályozni, hogy a németek utánpótlást vigyenek le a partra. • **Rejtett feladat:** nincs

Az ejtőernyős ugrás nem sikerült jól, a csapat teljesen szétszóródott. Keressük meg a társainkat (5 csapat), majd intézzük el az ütegeket. Célserű csak a kezelőszemélyzetet lelőni, a technikára



még szükségünk lesz a küldetés során. Vigyük az ágyúkat a városban lévő bázishoz, majd füstöljük ki a városházán bujkáló németeket. Az idő megletősen szűkös, hat órák pontban megkezdődik a partraszállás. Foglaljuk el a páncéltörő lövegeket, majd vonjuk vissza mindet a bázis közelébe. Az erősítés keletről és délről érkezik, állítsuk ebbe az irányba az ütegeket. A partraszállás pillanatában áttehetjük az egységek felett az irányítást, de azorinal vonjuk őket vissza, megfelelő támogatás nélkül lemeszárrolják őket. A németek két hullámban is megpróbálnak lejutni a partra, mindenképpen meg kell őket állítanunk. A hat Shermanal könnyedén megtisztíthatjuk a partot, de legyünk óvatosak, harcokcsiaknak is előfordulhatnak a parton.

3. Tigris a láthatáron

Elsődleges feladat: Megtisztítani a várost a németektől. Szétverni a német utánpótlást. Felgyógyítani a sebesült angolokat. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 4 Sherman páncélos, 3 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknareselő, 1 javító, 1 lőszerkocsi, 3 mesterlővész távcsővel



A városban hemzsegnak a németek, csak nagyon óvatosan közelítsünk. Az utcákon Tigrisek járőröznek, ezek ellen a Shermanok semmit sem érnek, inkább távolról, a tüzérséggel szedjük szét őket. A házakban mesterlővész és rakétások bujkálnak, figyeljünk oda rájuk. Amint végeztünk a várossal, újabb feladatot kapunk: szét kell vernünk a két német hadosztályt, mely a város visszafoglalására készül. A déli raktárnál ugyan kapunk némi utánpótlást, de az nagyon kevés. Abban az esetben, ha megpróbáljuk megközelíteni a raktárt, német csapatok bukkannak elő a semiből, és támadást intéznek a tábor ellen. A mes-



terlővész és a Shermanok megakadályozhatják a tábor elfoglalását és az ott lévő hadianyag megsemmisítését. Menjünk északra, majd csalogsuk le a németeket a dombról. A Shermanok legyenek a csalik, lőjenek néhányat, majd futamodjanak meg. Kis szerencsével a németek ráharapnak, és egyenesen a csapdába sétálnak. Ezt a taktikát mindkét ütközetben eljátszhatjuk, működni fog. A győzelem után már csak meg kell keresni, és felgyógyítani a brit katonákat.



4. Keresszél a sövényeken

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a hat légvédelmi üteget. Szétlőni a német nehéztüzérséget. Megállítani a német támadást. • **Opcionális feladat:** nincs

Rejtett feladat: nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 M-36-os Slugger páncélos, 4 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknareselő, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 3 mesterlővész távcsővel



Keljünk át a hídon, de ne lőjük szét a tankelhárító ágyúkat, szükségünk lesz még rájuk. A térfék közepén lesz egy német tábor, itt találunk egy gazdátlan Tigris tankot. Tegyük bele személyzetet, majd fordítsuk a németek ellen. Küldjünk két páncélost északra a nehéztüzérségek ellen (rombol-

juk szét őket, a kezelőszemélyzet kilövése nem elegendő). Nyomuljunk előre, és közben zsákmányoljunk még két tankelhárítót és egy nehéztüzérséget. Az utolsó légvédelmi üteg kiiktatása után összpontosítsuk az erőnket a kijelölt területre. A négy tankelhárítóba tegyük eljtőernyőket,



majd állítsuk be őket a támadás irányába (észak). A Tigris legyen elől, annak a páncélzata bírja ki a legtöbbet (harc közben folyamatosan javítsuk). Ezúttal is a rakétások a legveszélyesebbek, használjuk a zuhanóbombázókat ellenük. Az első hullámot egyedül kell visszavernünk, de a másodikra megérkeznek az angol szövetségesek. A küldetés a második hullám szétvérese után ér véget.

5. A V2-es rakéták

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német rakétákat és kilövőállást. Kiszabadítani a francia partizánnt. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 M-36-os Slugger páncélos, 4 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos aknareselő, 2 javító, 2 lőszerkocsi, 6 mesterlővész távcsővel



A V2-es kilövőbázist egy kiterjedt aknamező védi, először is ezt kell semlegesítenünk. A tapasztalatlan mesterlővészeken nagyon gyorsan felfeljődnék az akná kilövésével, ne hagyjuk ki ezt a lehetőséget. Az angolok ugyan megtisztítanak egy vékony ösvényt, de teljesen feleslegesen. Ezután induljunk meg a mesterlővészekkel, és intézzük el a légvédelmi ütegeket a térféken. Páncélosok mindössze az északi erdőségekben futunk össze, de egyelőre nem túl nagy számban. A küldetés célja az, hogy megsemmisítsük a rakétasiló kijelölt célpontjait (az egységeink alapból nem lőnek rá, egyenként ki kell jelölnünk). Az épület belsejét is jól védik, támadás előtt tisztítsuk meg a mesterlővészekkel. Az utolsó célpont felrobba-

nása után hirtelen három német gyalogosdandár jelenik meg a semmiből, ezek okozhatnak meglepetést (főként annak a harckocsinak, amelyek éppen az épület belsejében tartózkodik), a mesterlővések segítségével azonban gyorsan megszábadulhatunk tőlük. A német páncélosok az északi úton közelednek, itt állítsuk fel Erdínt. A Pershing páncélos maradjon legelől, annak a páncélja nagyon sokat képes elviselni. A roham megtörtése után már csak szét kell vernünk a rom körül csoportosuló német erőket, és kiszabadítani a francia partizánórt.

6. Market Garden hadművelet

Elsődleges feladat: Megvédeni a hidat. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs



A hid megrögzözése során fontos, hogy ne nagyon veszítsünk embert, minden fegyverforgatóra szükség lesz, ha meg akarjuk tartani az átkelőt. A városban lesz két német páncélos, melyeket a lángszórósok semlegesíteni tudnak. Ne lödjük szét őket, nagyon sokat tudnak segíteni a védelemben. A hídnál foglaljuk el a környező házakat, majd állítsuk csatasorba a szákmányolt német harckocsikat is (a városban lesz még két elhagyott PzIV-as). A németek több hullámban próbálnak áttörni, akadályozzuk meg. Az út két oldalán lévő házakba gyűjünk géppuskásokat, azok alaposan megtizedelhetik a támadókat. Először a felcsereket vegyük célba, nem kell, hogy állandóan felgyógyítsák a társaikat. A harmadik hullám után megérkezik a segítség, de jönnek a Tigrisek is. A küldetés befejezéséhez evakuáljuk a brit katonákat a túlpartra (a gumicsónakok segítségével).

7. Az erdőnaki ellentámadás

Elsődleges feladat: Megvédeni az üzemanyagraktárt. Visszaverni a német támadásokat. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs • **Csapatösszeállítás:** 2 Pershing páncélos, 6 M3 Priest löveg, 1 felcser, 3 löszerkocsi, 6 mesterlővész lövegével

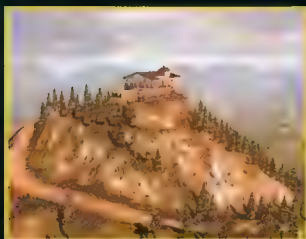
A mesterlővéseket vigyük a raktárhoz, itt kell helytállniuk. Ezen a részen többnyire gyalogosok támadnak, ellenük két egymást követő tüzérségi támadás igen hatásos lehet támadáskor. A páncélosokat és a lövegeket vigyük északra. A felállítás legyen a következő: elől áll a Pershing, mellette a javító kocsi. A háttérben két M3-as löveg szórja az



áldást, de legyen mellettük löszeres kocsi, szükség lesz rá. A két szárnyon és középen kell támogatnunk a szövetségeket. A németek mindent belednak, a Tigrisek és a Párdukok mellett Sturmigereket és rakétás egységeket is bevetnek ellenünk. Négy hullámot kell túlélnünk, ami nem lesz egyszerű feladat. Használjuk fel okosan a téglerőt is, csak akkor vessük be, ha feltétlenül szükséges. A támadások közti szünetekben ne csak a saját egységeket, a szövetséges páncélosokat is javítsuk meg, és töltsük fel löszereket. A küldetés befejezéséhez végeznünk kell az előrenyomuló német erőket.

8. Becsületrend

Elsődleges feladat: Visszaverni a német támadást. Megsemmisíteni a keleti erdőben gyülekező német csapatokat. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** A felszabadítani a térségben lévő francia falut. • **Csapatösszeállítás:** 2 Pershing páncélos, 5 M3 Priest löveg, 1 felcser, 1 géppisztolyos, 3 javító, 2 löszerkocsi, 6 mesterlővész táncsével



Vigyük a páncélosokat és a mesterlővéseket északra, majd semmisítsük meg a kitorésre készülő németeket. Főként gyalogság támad, de két Tigris is erre igyekszik áttörni. Verjük vissza a rohamot, majd szabadítsuk fel a francia falut. A házakban mesterlővéseket, géppuskákat és rakétavetőket bújkálnak, egyszerűen robbantuk fel a házakat a tüzérséggel, úgy a legegyszerűbb megszábadulni tőlük. A kisváros felszabadítása után fésüljük át az erdőt, és semlegesítsük a német erőket.

10. Konvojvadászat

Elsődleges feladat: Megsemmisíteni a német teherautókat. Az őt rakományt visszafuvarozni a

szétrombolt templom udvarára. • **Opcionális feladat:** nincs • **Rejtett feladat:** nincs

Az utolsó küldetésben már egy német kisvárosban végzünk felderítést, sajnos a tapasztalt egységeink nélkül. Kezdés után gyorsan guruljunk el a főtérré (a zászlihoz), majd pakoljuk ki az embereinket a tér körül álló házakba. Hamarosan megérkezik a német felderítő csapat, ezeket kell szétvernünk első lépésben. Ezután megérkezik az erősítés, de megindulnak a német konvojok is. A géppuskások maradjanak a házakban, a páncéltörőök pedig a házak fedezékéből támadják a konvojt kászó páncélosokat. Kapunk két Slugger



nehézpáncélosat és két tüzérségi üteget, vigyük ezeket a tér közepére. A teherautó vontatta szállítmányokat kapcsoljuk a saját szállítójárműveink mögé, majd vontassuk őket a romos templom udvarára (öt darab). Az utolsó szállítmányt egy Sturmiger kászó, itt vessük be a félve őrzött zuhanóbombázót. A küldetés utolsó részében el kell foglalnunk a fellegvárat. Vigyük a páncélosokat a kijelölt helyre, majd a német páncélos megsemmisítése után vigyük egy gyalogos (géppisztolyos) csapatot a kijelölt helyre, amelyik legyőzi az őrséget.

Laza, Broát, Brazil és Lily, Mocsy nem



Úgy döntöttem, ebben a hónapban nem lesz levrov. Megmondom, miért. Kell egy kis változatosság, folyton ugyanaz van itt, csodálkozom is rajta, hogy nem unjátok, vagy legalábbis nem küldtök tömegesen leveleket, hogy na most már aztán ebből elég. Aztán meg a múltkor elolvastam valami lelkes amatőr új vállalkozásában készülő, másutt olvasható, hasonló című rovatot, és ezek alapján úgy döntöttem, hogy akkor inkább ez itt akkor mostantól nem levrov, amúgy sem szeretem, hogy már majdnem mindenütt levrov van, meg sör, talán egyedül gumicukor nincs még, na de ennek vége. Nem levrov, nem sör, nem gumicukor. Valamint nem 2 oldal, hanem csak most, csak nektek, csak itt 3 oldal okosság következik, képekkel és mindennel, ami jó. Ehhez azonban ne szoktatok hozzá, a jövőben marad a 2 oldal, nyilván nem képzelték, hogy mindig ilyen baromi sokat fogok vele dolgozni, igaz cserébe most a DVD-n ne is keressétek a LExtrát, elvégre is mindennek van határa. Be is fejezem a bevezető sódert, máris következik a sok okosságot tartalmazó beérkezett leveleitek halmazából egy nemes egyszerűséggel mesterinek nevezhető módon elkészített metszet. A nem levrov.

Gamer ajándéksop. Ha esetleg a filmes melléklet nem jönne be, ugye lesz helyette strandpapucs meg bokalánc (napszemüveg is jó volna ám?) rolee Bokalánc az nem. De Broáf Sätyses laptervező és dizájner kisliparos már összegründölt nekünk egy pár tervet, be is rakom nektek ide a nem levrovba, nekem tetszenek. Kejne pánik, édes jó kispajtasok, mint látható, ötletekből teljesen kifogyhatatlannak vagyunk, lesz élet a film után is, boldogok lesztek, az élet szép, hozzon nekem valaki egy nem sört, de gyorsan! (Ja, ez nem nektek szolt, csak egyszerű ember lévén, amit kiabálok, azt néha le is írom, viszont nyilván ki már nem töröm, elvégre komoly munkám van benne. Na, meg olyan kis kedves szerkesztőségi pillanatképek is jó, és ettől olyan meghitt, meg életszagú az egész. Pontosabban utóbbi szerkesztésekre nem. Előbb még nem tudtam, mitől vagyok rosszul, de közben megfektettem, hogy a Broáfon nincs cipő. Életszag, vazo. Ellen-csapákné mostantól rajtam sincs. Most nem tudom, ennek van-e vajon valami köze ahhoz, hogy az eddigi itt jelen lévő tömeg feloszlott???)



Kis félreértés, de jön Okos Buksiféjű Brazil, és rendet rak című hosszú levél, és válasz következik. Szervusz Brazil! Éppen unatkoztam a 3. és a 4. dimenzió határára, amikor gondoltam, bilyentyűzetet ragadok, és megírom neked, hogy mi nyomja lelkemet. Bizonyára sokan írták már, hogy jajdeje, hogy ti vagytok a régi játékok utolsó mentevárai, hogy ti mindig szajkózzátok megállíthatatlanul, hogy fő a filig, grafika minek és kinek??? Eddig nagyon és nagyon egyet is értek veletek, de tudod, hogy van ez, ahogyan ez van... ezekkel az elveikkel teljesen egyet is értek, hisz én is előveszem gyakran a jó kis 10 éves szoftvereimet, és szórakozok velük egy jót, és mérhetetlenül idegesít, hogy napjainkban azzal akarnak elkápráztatni, hogy most hány millió poligon egy ember. Akinek nem számít a grafika, az az ember én vagyok a kevesek közül... az a baj, hogy egyre erősebb meggyőződésem, hogy ti nem vagytok azok. Roppant idegesítő, amikor egyik oldalán azt olvassa az ember, hogy "elegünk van a csúcs grafikából, a GAMER szerkesztőség már [GEN határozottan csak a játékelményre éhezik!]" a másikon meg éppen egy remek játékot húztok le a avval, hogy "elavult a grafika". Példának okáért megemlítem azt az esetet, amikor a legjobban felment bennem a pumpa. Mocsy nálatok a nagy stratégiás, így ő kapta a Civ3: Conquests című remek játékról szóló cikk megírás lehetőségét. Ugye azt fontosnak tartom megemlíteni - annak, aki esetleg, nem tudja - a Civilization-sorozatot a játéktörténelem eddigi legjobb játékszeriája, ennek ellenére NEM vagyok (legalábbis úgy gondolom) elfogult. Szépén leírta, hogy tők jó ki-egészült témérdek újítással stb. de a grafika nagyon elavult és 2 dimenziós, és ez 2004-ben elfogathatatlan, ezzel húzta le a százalékát is szegényeknek. Ez, és az, hogy ezt nem egy konkurens lapban, hanem a GAMER-ben olvasom (ami ugye a "játékelmény-nem kell jó grafika" elvének az utolsó mentevára), úgy kiborított a lelkiállagomból, hogy majdnem úgy döntöttem, hogy nem veszem többet a lapot, de aztán gyorsan átlapoztam a Levrovba, és lelki megnyugvást ta-

láltam. Kérdem én kedves Mocsytól azt, hogy azzal, hogy ha a Civ3: Conquests, mint körkíre osztott stratégia, 3d-s grafikát kapott volna, mi más történne, minthogy a minimum gépigénye megemelkedett volna, mondjuk 1 GHz-cel??? Egy körkíre osztott stratégiának mégis minek kell 3d-s modern grafika? Ennek csak egy következménye lenne, mégpedig az, hogy kevesebb ember tudna nyomulni velük. És ez nem csak ezzel a gammával van így. Csomó tők jó játékok lehúztok azzal, hogy "elfogathatatlanul elavult a grafika". Már csak egyedül benned bírom Brazil! Eddig csak a te aranyos, buksi fejedből kipattant mondatok nem okoztak nekem csalódást. :) Rajtad hát a feladat, hogy robants ki egy világméretű forradalmat, és taszítsd le a gonosz zsarnok játékiadók! Ja, és Mocsy bácsi ne haragudjon, az egy éptő jellegű kritika akart lenni! :) Legyetek jók, és további sok sikert! Bucsy

Az éptő jellegű kritika fontos, amennyire lehet, meg is fogadjuk. Most azonban úgy érzem, itt valami kis kommunikációs zavar alakult ki. Lehet, hogy a fokozott mértékű napklitorések ennek az okai, vagy mindössze csak annyi, hogy lassan megtanulhatnánk érthetően fogalmazni, majd odafigyelünk rá ezentúl, amennyire lehet, de itt most kuszaság és félreértés van, amit viszont ki fogok bogozni, hogy minden egyértelmű és fini legyen. Az látom, lejött mindenkinek rendesen, hogy mi azt mondjuk folyamatosan, hogy első a játékelmény és a hangulat, emellett kimondottan fontos lenne némi eredetiség is. A grafika pedig kevésbé hat meg minket. Na, itt van az, ami nem teljesen pontos, ugyanis szó sincs arról, hogy a grafikai élményt másodlagosnak, ne adj isten, elhanyagolhatónak venni, erről azonban szó sincs. Helyesen ez így hangzik: egy jó, lélegzétlítő kineztő, millió poligonosázmú 3D objektumokból elkészített csillí-villí program kevés, nem he-



lyettesítli a játékelményt, a vizuális hatás csak önmagában kevés, kell mellette valami, amitől az egészel érdemes foglalkozni. Tehát a grafika meg a játékelményt ÉS kapcsolatban vannak egymással, ergo az a legjobb, ahol mindkettő megvan, ahol a grafika kissé egyszerűbb, de a program jó, azzal sincs nagy baj, ahol meg csak grafika van, annak lehet örülni esetleg két percig, de sokkal többre nem tartjuk. Ez így remélem, érthető és korrekt. Az új játékekkel kapcsolatban meg eléggé egyetértelmű, hogy a tesztelő, esetünkben Mocsy megjegyzi, hogy a játék jó, tulajdonképpen a grafika is jó, de lehetne jobb is. Ez a dolga. Kritizálni, felkínálni, látni, és okoskodni, miegyéb. Nem muszáj perze senkinek a véleményével egyetérténi, elvégre ez itt szubjektív műfaj, neki az a véleménye, neked más, ilyen egyszerű. Az objektív része a dolognak az, hogy 2004 van, amikor minden 3D, meg amennyire lehet, mindenki ezzel próbál szétlőni (is) alkotni, a Civ esetén ez most elmaradt, ejnye, nahát, meg lett jegyezve. De arról most mindjárt ír egy pár mondatot a Mocsy is, elvégre még csak ő lett megszólítva, az meg itten közösségi rovat, és mint tudjátok, énnekem minden más által leírt betű és mondat is nagy öröm, azzal sem nekem kell dolgozni, ugyebár. Mir közező Mócsi.

[Az értekelési rendszerünkben jól látszik, hogy mi a hangulatot és a játékelményt is a grafika elé tesszük (nagyobb szárazalekot kopviselnek az összpontszámban). Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne figyeljenek oda a grafikára, sőt. Manapság a játékek legnagyobb része pont a grafikai csillivillavál próbálja meg elkáprasztani a játékosokat, az igazi tartalom meg szépen eliskad. Nekünk, tesztelőknak pont az a feladatunk, hogy ezt észrevessék, és leírjuk a cikkben, hogy az olvasó kebben legyen, mire is ad ki tizenzer forintot. A Conquest kiegészítő teljesen rendben volt, ha megnézzed a hangulatot és a játékelményt, akkor ott szépen teljesít. Maximumot kapott az életfartam, ez nem az a játék, amelyiket hat óra alatt végig lehet játszani. Viszont a grafika, a zeneje és az eredetisége egyértelműen gyengébb, mint a konkurencia hasonló kategóriájú játéka (pl. Disciples II). Ezért kaphatott "csak" 80%-ot, ami nálam már egészen jó értékelésnek számít. Amúgy dehogyan haragszom, teljesen korrekt volt az észrevétel, egyszerűen más volt a véleményed. Mocsy]

Örök téma... Hi Brazil! Elsőre lehet, hogy úgy fog kinézni, ez a levél, mint egy rajongói darab, de nem az). Na, szóval lenne egy kérdésem! Persze, hogy ha lehet. Na mind, ma frater napom van, és mindenkit megköszönök minden engedélt nélkül. Ha elszalasztom a múlt havi Gamert (Tudom, van előfizetés, de mi a fenét ízesek elő, amikor az újságos tölem 5 méterre van?), akkor mit lehet tenni? Be kell menni a szerkesztőségbe, és odamenni a portánál lévő bácsihoz, és meg kell kérdezni, hogy hol lehet itt régi Gamert venni? Vagy underground game kereskedőkhöz kell fordulni? Netán várni 6 hónapot, mi a lejárati újságúros bódójánál is kapható lesz? Vagy esetleg meg kell rendelni (Bleh)? Netalántan az utók hozták el teleportot? Vagy netalántan nekem kell saját magam megmőgni? etc. etc. Kérlek, válaszolj, mert addig nem merem felbontani az e havt! Ja, igen, és egy kis régi dolgok módosítva: Sör, gumicukor, narakjálébelevőbarnet...? Jó rovgasztást. Byel opi3

Kint van a tábla. Szörnyűséges ogra vagyok, mi minden kéne még, hogy békén hagyjanak??? Ja, ez más. Szóval. Ott van az impresszum, oda van írva, hogy teljes-

tés, mit írjunk még oda, hogy egyértelmű legyen? Minden teljesítéssel kapcsolatos dolgot nem túl meglepő módon a teljesítés végé. Ha baj van az előfizetéssel, ha elűnt, ha nincs meg, ha rossz a DVD, ha nincs DVD, ha kerek a csokoládé, ha lyukas a csokoládé, ha töltött a csokoládé, vagy ha töltetlen a csokoládé, akkor öket kell piszkálni. A teljesítésben lévő ogrék egészen kedvesek, sosem, vagy csak nagyon ritkán ordibálnak a megrendelőikkel a telefonon, és a legtöbb esetben el is küldik azt, amire vágyasz, feltéve, hogy van még belőle (itt most Gamer magazinra gondolok, egyéb kéresekkel kapcsolatban a Mikulás bácsit tessék keresni). Általában perze van minden, habár nem tudom, hogy a Gamer Extra esetén mennyit csomagolnak össze, és adnak oda másoknak, és mennyi maradt raktáron nekünk, de gondolom, néhány darab biztosan van mindig. Esetleg, ha már így szóba került, Gamer Extrát is vehetsz, az eléggé méltányos áron megvásárolható itt-ott (meg ne kérdezzétek, hogy konkrétan, hol, szörnyűséges ogra vagyok stb. stb.), az pont három Gamer összecsomagolva, kiveszték, ami nektek kell, a másik kettővel meg boldogdaj tesztek valakit, és teljesíthetitek vele az Igét. Mindenki bódog, vidám, ilyesmik. A teljesítés telefonszáma és emailcím az impresszumban, én nem írom le neked, dolgozz vele. Ha olyat találtál, hogy (06-1)349-4768 vagy teljesítes@lpm.hu, akkor ügyes vagy, ha bármi mást, akkor keresd tovább. Engem hiába keress, hogy segítsék, szörnyűséges ogra vagyok stb. stb.

Fény. Üdvözlét Brazil! Most már a fene tudja, hány éve titeket veszek az újságosnál, de eddig nem írtam. Most már nem bírom tovább, mert olvasom a Levrobba a sok mára elégedetlenséget. (A film szar, minek film, inkább játék stb.) Tudod mit? NE FOGLALKOZZATOK VELE! Csak így tovább! A tok, bármi történik, maradjon, mert végre lehet értelmesen tárolni a DVD-t. A film maradjon, és ha valaki azt írja, hogy az Al Capone Bandája egy no name film, akkor nem bennet van a hiba, hanem az illető filmet ismeretelével van probléma. A rajzfimről meg csak annyit, hogy a sok henteles meg már után talán néha jól esik egy kis könnyed, gyermekdedebb valami is. Nem kell csak az agyattan bumm, a fejbe lőtlen a Gázát ezzel játékokat meg filmeteket nyomtatni. Minden maradjon így, ahogy van. Mert az egész színté TÖKÉLETES! További jó munkát az egéző GAMER csapatnak! MBlackKnight

Köszököszkösi. Általában tartózkodom attól, hogy ilyen leveleket tegyek be a nem levrobba, de egye kutya, legyen most egy levél is, még a végén az a következtetés vonja le a nagybecsű publikum, hogy mást nem is kapunk, csak anyázást. Pedig nem, ime, itt a példa, és ezen túl több ilyen fogok berakni, a közösségi tudatot formálomd. Kéj vagyunk, okosak vagyunk, kedvesek vagyunk, szépek vagyunk.

Túladó fény. Fénycső Brazil! Eddig azt hittem, hogy nincs kénytelenül a lapotokban, de mégsem! A közeli jövőben most már komolyan lehetne valami kérés! Sok minden hiányzik, többek között az, és még sorolhatnám. Ézen színté sűrűsen változtatnók kéne, és egyébként is! A LEVROB példálul sokkal, és akkor még finom voltam!

Sokkal többen vennék a lapot, de az is lehet, hogy csak azért se. Ténylén nem lenne vele sok munka, csak annyit kéne tenni, hogy oszt már azonnal háztartási kétsz! Lehet, azt gondolod, hogy ennek itt semmi értelme, és ténylén az! A lényeg, hogy KIRÁLY

az újság, ti vagytok a LEGJOBBAK, és különben is! Ráspoly

Igen, különben is. Szerintem bizony.

GamerOnline Fórum. Brazil, Brazil, Brazil! <60-hatás> Nagyon rég jártál szerelti fórumodon, nem? :) Jó lenne, ha visszatérnél! Addig is, jó munkát! Tisztelettel: Chee-Tan

Ne mondja senki se róiam, hogy nem foglalkozom veletek eleget (pedig így van, de aki ezt mondja, a fórumot, és lehet mindentől okosabb meg nem okosabb kérdései. Azoknak, akik nem ismerik a GamerOnline (www.gameronline.hu) a leggyengébb képességek kedvéért...) fórumalt (forum.gameronline.hu) elmondom, hogy azért tényleg elhasználok valamit olyan azüdesítés mennyiség témáról, hogy iradallan mennyiségű hozzászólást gyártani, hogy az követni egészen egyszerűen képtelenség. Egy ideig próbáltam, aztán feladtam. Azóta tömény is reklámtátek, hogy eltűntem nagyon, így hát engedve a nyomásnak ismét ott vagyok, nyitottam egy topikot, ott azt kérdezték és arról, amiről akartok, azt mindig megnevezem, a többiben meg továbbra is szórakoztassátok csak egymást. Lusta vagyok olyan sok mindent átézni, legyen elég ennyi.

Tekszápra a dvd mellékleten az ut rovattban a fide-kra kattintva "nem valódi rar file"-ra hivatkozva nem nyit + semmit (az elozo dvd-n sem). (smé)

Mivel ez már kerdeztek párszor, így batorodtam megkérdezni Lawmant, aki erre azt a választ adta, hogy ennek bizony nyit nem lenne kellene a DVD-n lévő RAR-ra. Lehet, hogy regebbi verziót használtok, cseréljétek ki az újabbra, minden valószínűsége szerint menni fog. Egy biztos, itt a Szerkesztőségépepen, amelyen a DVD csésző minden mxiuk, és kimondottan csak azokkal a programokkal van minden elkészítve, amelyek a DVD-n is vannak.

Játékajánló. Hélo Brazil! Most már több mint egy éve elő van fizetve az újság, egyébként nagyon jó. Tetszik a DVD-melléklet is, főleg, hogy normális tokot adtok hozzá. A kérdés az lenne, hogy van egy online játék, a MU online. Ez egy Korai ingyenes RPG játék, amelyet regisztráció után le lehet tölteni a www.muonline.com címről. Irátnatók róla egy cikket az újságban, hátha utána esetleg több magyar játékos is lenne. Meg biztos érdekel másokat is egy ingyenes, elég jó online játék, Sics Péter

Igen, biztos érdekel, ezért a jó hagyományokat folytatva ezt a levelet berakom ide, a nem levrobba, meg valahol az MMORPG részen is van róla szó a DVD-n. Azt nem érthetem, hogy valaha is kerekedik róla leírás, de azt gondolom, hogy aki egy kicsit is járatos a játékok világában, elbódogol vele. Meg az is, aki nem. Bevallom, nem próbáltam ki, de Lily szerint teljesen diabolos a cucc, úgyhogy nem kell tőle félni, menjétek, és próbáljátok ki. <Broaf szerint káosz, én meg a totótólétnél tartok, Laza érdeklődik... Folyt. köv. Lily>

Filmek tervekéről és játékokról sok gondolat. Hélo Brazil! Bátor! Azért írok neked, hogy megkérdezzem (mondjuk, lehet, hogy mást kéne <kérdéznem, de most már mind!>), hogy ez a filmes komo hosszú távra terveztek, vagy pőlo csak pár számrá? Bolu

A tervek szerint ez év végéig végig biztosan lesznek filmek mellékletként. Kívéna, ha. Ugyanis folytak ismét tárgyalások teljes játék ügylén is, de a kizsmelt program(okkal) kapcsolatban ismét jó csúrcsavar adódott, és ennek kibogozása folyamatban van. Anélkül, hogy ebbe nagyon be-

lebonyolódánk, arról van szó, hogy már megint kérdéses, hogy aki el akar adni valamit, annak van-e joga arra, hogy eladja, meg ki van ajánlva másnak is, de ék nem léptek, és akkor most adjátok-e nekünk, biabla. Ez nagyon szarul hangzik.

Ennél a még sokkal jobb, amikor olyan cég keres meg, aki hivatalos forgalmazónak mondja magát, ám erről érdekes módon az eredeti jog tulajdonosa nem tud. Zajlik itt az élet, ilyen boldogságos történetek vannak, és pillanatilag se gondoljattok, hogy elfelejtettük, hogy ez PC-s játékmagazin, bekéim.

Kérdések. Széva Braz! Pár dolgot kérdeznék tőled, amiket ha jól tudom, senki nem kérdezett meg. 1. Hogy hívnak valójában? 2. Mi az igazi munkád a levoró szerkesztésén kívül? 3. Dödszemet mikor szerzedeték? No, ennyi. Jó lenne, ha betennél a Levoróba. Slayer

1. Luis Maria Leonsio José Carlos Santiago. 2. Már a kérdést sem értem. Munka? 3. Húsvét környékén loptam egy kereskedésből, akkor nagyon sok nyúlmalac volt mindenütt, és kevesebb tűnt fel, ha egy hiányzik. <2004. március 16. du. 4 Lily>

Kérdeztek még nyugodtan bármikor, nagyon kedvelem az ilyen pontocskába szedett kérdéseket, pláne ha ilyen közérdekű témákról szólnak, mint én. De tényleg.

A vég kezdete. hi braz, csak 1 kérdéses lenne: a worms armageddon miért nem fut xp-?? van hozzá javító peccs? Hopp, ez mar 2 volt, de most már nem javítom ki az elejét (Én sem szoktam kitorólni, ha már egyszer leírtam valamit kinkesorvas bilentyúcsapkodással. Egyébként fogaimam sincs, de ha valaki tudja a megoldást, feltétlenül ossza meg velünk. Braz)

hej, eszembe jutott valami, amit el akartam mondani... na szak megvettem az új gamert... (altalában nem szoktam punnyadni, inkább mondok bmx-vezet, mert az jó), de valahogy most nem volt kedvem semmit sem csinálni. Problémát minél kenyelembesebb pozba kerülni szobam foteljében, de nem ment... aztután jól a szonyeg... mindegy, gondoltam, lemegek megnezem a dvd-t, de a dolgozoban levo szék is olyan kenyelemetlen volt... az akkor eszembe jutott, hogy agyban kene olvasni, meg jó, hogy van egy laptop-ka szant laptopom, amin neheztem a dvd-t a gondolatot lett kove, és több oran kereszult csak punnyadtam!!! UGYE NEM VESZTEM EL? S ETOL KEZDVE EZ A JOVOM? NEMAKAROM!!! ez az elhizashoz vezetne, az pedig az egy realmalom MEG LEHET MENTENI MEG ENYEM-GEY?? HEEELPPPP!!!

Szorri. Lényvi életed boldog és egészséges része. Innentől kezdve kezd el szokni a gondolatot, hogy hamarosan csúszán elhízott, punnyadó, lusta dög lesz, akiknek a havi Gamarót a postás bácsi nem hozza el egészen az ágyáig, akkor változatos, ám igen művészi módon összeválogatott trágárságokat fog ordibálni hosszú percekben keresztül. Az elhízás korai jeleit hamarosan tapasztalni fogod, és bár ez neked most rémálomnak tűnik, hamarosan rájössz, hogy nincs ebben semmi rossz, mi több, egészen kellemes. Gondolj csak a közelgő jégkorszakra, amikor egyre kevesebb lesz az élelem. A trendi vékony csávók már réges-régen éhen halnak, amikor éppen csak elkezd kezde fogyni, és azt is csak lassan, hiszen az addigra elhatálmadosodott lustaságból kifolyólag keveset mozogsz, így kevés zsírt égetsz csak el. Ez tulajdonképpen jó. Vissza is vonom, amit az elején írtam, életed igazán boldog része még csak ez után fog kezdődni.



a másik történet: testverem megvette a sims deluxe editort vagy mit. nem szeretem a sims, de valami kis konnyed játékra vagytam, aminek meg annyit esem kell, mint a painkillerhez... tehát jól a sims:) ugye a mar ismert modon a laptop olbe, en meg az agyba fektettem lepet fel (ugye meg mentheto vagyok???) (Nem. Ne reménykedj. Braz) berakom a 1. cd-t, el is megy az install ugy 95%-ig, akkor kerl a 2.cd-t, be is helyeztem annak rendje és módja szerint... de MIT LATNAK SZEEMEIM??? hibuzodna: THIS IS AN INCORRECT DISK!!! vagy valami ilyesmi, a lenyeg nem változik: a gyári cd-t másoltam netez!!! megpróbáltam többször is feltenni, de mindig ugyanaz... és meg fel vannak habordva a csuklók - a fejlesztek, hogy warez így+ugy... no comment. Jo fel is baszta az agyamat az eset... na, csak ennél lett volna, bye bye: ne tegyél be a levoróba (tényleg nem!!) üdv: balili

Késő. Most már bekerült a leveled, pedig nem úgy működik, ha kéred, nem, ha nem kéred, akkor meg berakom. Így jártál. A Sims install problémájával kapcsolatban szintén, de ezt múltkor nekem is volt szerencsém (???) megtapasztalni, amikor a család komplett, és teljesen gyári összes Sims kiegészítőjét akartuk újrainstallálni. Arra már nem emlékszem kristálytisztán, hogy mi volt, ami nem ment fel, de arra pontosan emlékszem, hogy az akkor elhangzott szavakból nem lehetett volna meggyerni a beszéljünk szépen magyarul versenyt.

Lord Venom mester képességé, kárpótlási a Lextra elmaradásáért. Hello Braz!! Kicsit megkésve is, de itt van egy újabb BBM rajzocska. Boc, a késésért, de ez az érettségi előző megoldogója az embert, és nem volt időm hamarabb elkészíteni. Emiatt nem is vagyok teljesen meglegedve a minőségével, remélem, azért érdemeim látható, hogy felted az újasm mellékletet. Remélem, hogy az augusztusi számrá meg fel tud szorítani, mert a szeptemberi számban egy kicsit hülyén nézne ki! Nem vehetek részt a rovatirversenyen a rajzaimmal? (Ez csak vicc volt!) Remélem, tetszik a rajz! Pál LordVenom

Leikes Lextra olvasónk válaszolg hónapról hónapra várják már Venom papa rajzait. Ez most sem maradhat el, remek rajzi témaként pont itt a helye a nem levoróban! Remélhetőleg folyt. köv. is lesz, ugye Venom papa?

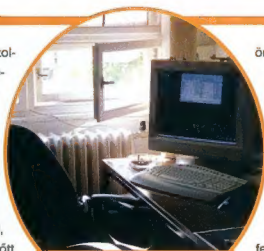
Ennyi volt mára kedveskéim, már így is kicsit túlnőttök a megengedett karakter számon. A múltkor levoróban meghirdetett P166-on futó multiplayer játék kompt kicsit meghosszabbítottam, akkor ugyanis elfelejtettem határidőt írni. Legyen a határidő tehát augusztus 15., addig várunk, majd megy az ajándék emlék, akik kirosolunk. Csókózzon, éljen az elhízás, éljenek a csajok, jók legyenek.

Brazil
brazil@ipma.hu

**KÖZLEMÉNY: NEM ÉN DIZÁJNOLTAM!!!!!! BROAZ!
KÖZLEMÉNY II: ÉN SEM!!!!!! A MOCSSY VOLT!! LAZA**

MINTHA DOLGOZNA

BEWARE OGRES!



A LAZA DOLGOZIK...

•=Flatline=•

Doom III

Vége a várakozásnak, nincs többé „when it is done”, a Doom III ARANY-LEMEZ LETT. Az id már évek óta dolgozik minden idők legjobbban várt folytatásán, s mivel a gonosz hekkerek nem tudták ellopni a forráskódot, ezért augusztus 5-én tényleg a boltokba kerül. Felröppentek a hírek egy korlátozott példányszámú kiadásról, amelyben a diszdobozban egy művészi igényességgel kidolgozott ón szórnyoszor lapul. Nekünk ilyen kell!



Richard Burns Rally

Colin McRae mehet a levesbe, itt az új sztár: Richard Burns (a WRC 2001-es bajnoka). A marketingduma szerint elkészült minden idők legrealisztikusabb raliszimulátora. A képeket elnézve lehet is benne valami, a grafikusok egészen fantasztikusan lemodellezték a játékban szereplő 36 pályát. Összesen nyolc autót tesztelhetünk le a bajnokságban, de a kezdőknek még egy oktatórészt is teljesíteniük kell, mielőtt elindulnak a nagy megmérettetésen.



Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945

Még nincs vége a második világháborús stratégiák inváziójának, az orosz 1C gondozásában jelenik meg a Wartime Command. A képeket és az animációkat elnézve csak a fejünket csóváljuk, azt hittük, hogy a Codename Panzers után már nem lehet sebb játékot kihozni, de ahogy ezeket a harcoksi-kidolgozásokat elnézzük, át kell értékelnünk néhány dolgot. A játék kizárólag az európai hadszínterekre koncentrál, ott viszont szinte minden jelentősebb összecsapásban részt vehetünk (több mint 60 küldetés).



Catwoman

Újabb játék, amelyik sikerfilm alapján készül. Miért van az, hogy az ilyen és ehhez hasonló bejelentésektől már előre félek? Az utóbbi néhány hónapban volt szerencsénk Harry Potterhez, Shrekhez, Pókemberhez, de mindegyik feldolgozásban csalódnunk kellett. Tényleg annyira törvénytörő, hogy a filmekből készült játékok ilyen gyatra minőségben készüljenek el? A válasz egyszerű: amíg több milliót eladnak belőlük kizárólag a név miatt, addig nem kell olyan apróságokkal foglalkozni, mint a grafika, a hangulat vagy a játékmenet.



A merülés (Sub Down)

Amerikai katasztrófafilm 1997

Szereplők: Stephen Baldwin, Gabriella Anwar, Tom Conti

Rendező: Alan Smithee, Gregg Champion

Hang: angol, magyar

A Portland amerikai atom-tengeralattjáró északi-sarki ellenőrző útjára egy kis civil csapatot visz magával. Henra, a professzor vezeti őket, Rick a jég-hegyek elemzésével, míg a bájos Laura báinamegfigyeléssel foglalkozna az expedíció során. Apró tengeralattjárójuk első útja közben azonban összeüt-

köznek egy orosz atom-tengeralattjáróval. Mérgek gázok szabadulnak el, a reaktor megáll, és a nehéz szerkezet elsüllyed a roppant mélységben. A tudósok a segítségnyújtást választják, visszatérnek a használatatlanná vált tengeralattjáróra. Rick minden tudását latba vetve megpróbálja felleselni az energiarendszert, és megmenteni a legénységet még életben maradt részét.

(www.cinematrix.hu)



A következő Gamer Magazin 2004. augusztus 24-én jelenik meg.

Az Azona bemutatja



HS-209 fejhallgató
40mm-es dome sugárzó
mikrofonnal
hangerőszabályzóval



CS2600 Szerverház
460 W tápegység (PFC)
8db 5,25"-os helytel
Air Panel hűtési mód

Antracit kollekció



CO-742 Notebook táska
Kényelmes fogantyúval
Görgőkkel
Utazáshoz is kiváló
Zsebek a kiegészítőknek



OP-2008 - Optikai egér
kellemes gumi borítás
PS2/USB csatlakozás
4 színben kapható



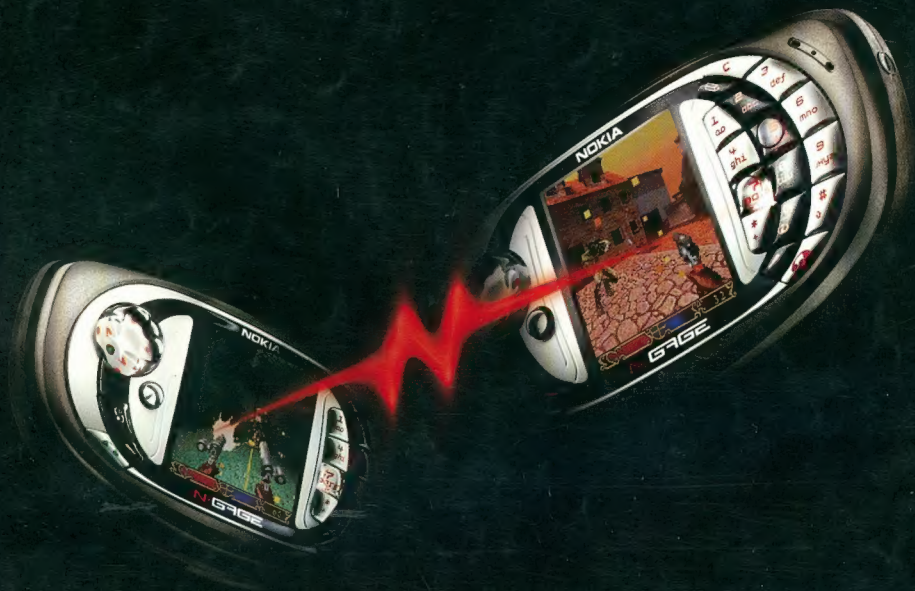
RF-2302 Optikai egér
USB csatlakozás
Rádiós technológia
Precíz optikai szenzor



RF-2300 Billentyű set
Rádiós technológia
Optikai egérrel
USB csatlakozás

www.azona.hu

Nyomd le a riválisokat az új Nokia N-Gage™ QD játékgépen!



Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárkivel